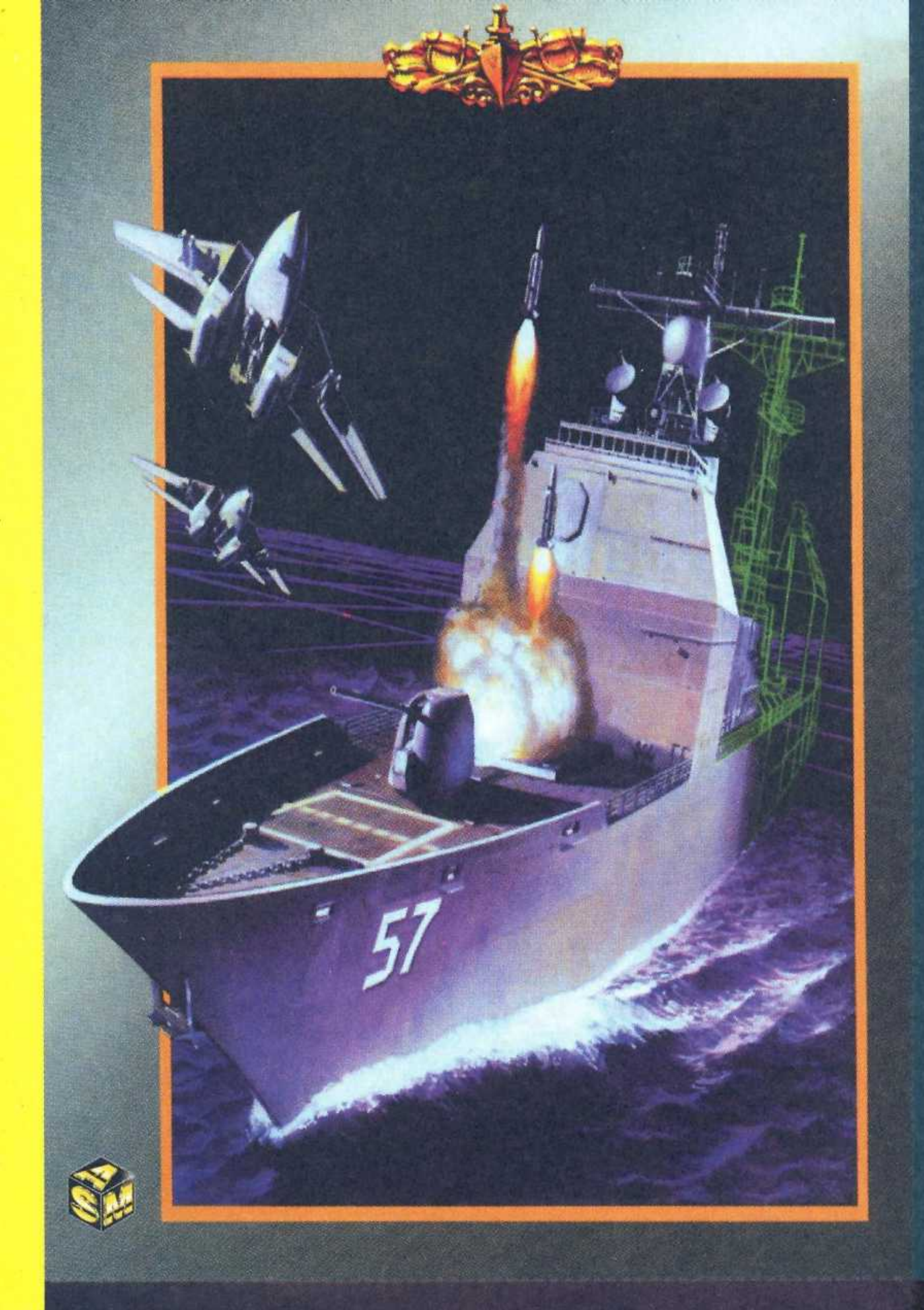

Alles über Computer- und Videospiele
ASM
Das Spaß-Magazin
ISSN 0933-1867
Nr. 7 Juli 1994
9. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 8700
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
4 399110 307502
Frisch aus den USA:
Die Wahrheit über
SUPERMAN
Neue Dimensionen des
Fantasy-Rollenspiels:
DEATH OR GLORY
Gepflegter Krimi mit Edel-Grafik:
UNDER A
KILLING MOON
Origin schlägt wieder zu:
SYSTEM SHOCK
Kniffe und taktische Hilfen für:
BATTLE ISLE
2
TIPS & TRICKS
auf 14 Seiten
Trends
ECTS
Neuheiten
Ravenloft · Das Schwarze Auge 2
World Cup Soccer · Rüsselsheim
Peter Pan · Pinball Dreams 2
Corridor 7 · Pacific Strike
Who Shot Johnny Rock?
Wrath of the Gods
MAD NEWS: Verrückter als die ASM!
ASM · Alles über Computer- & Videospiele · TESTS & VORSTELLUNGEN
Nr. 7 Juli 1994

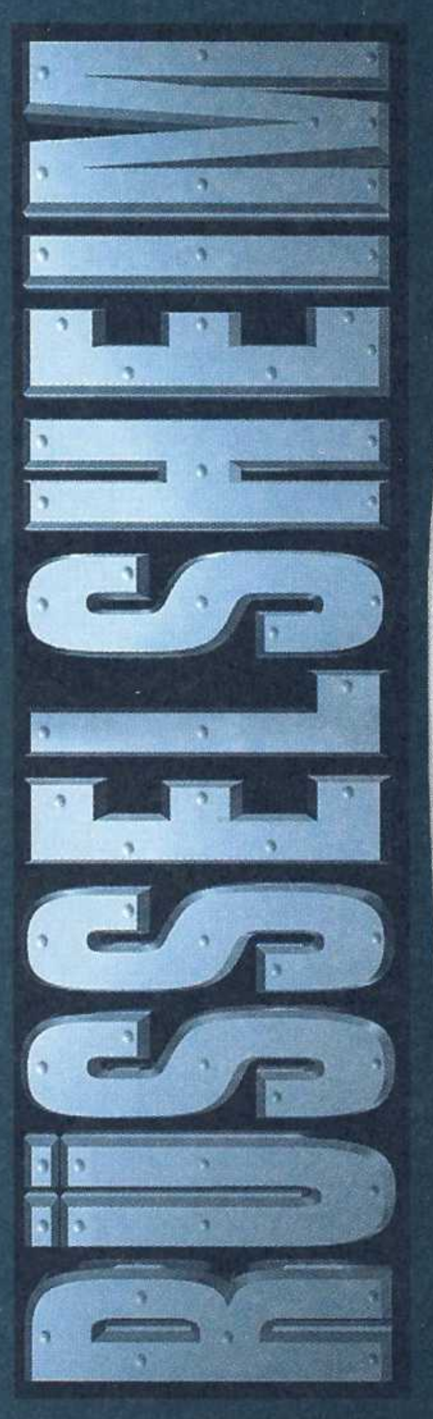
DMB&B IMPARC

SMOKE ON THE WATER

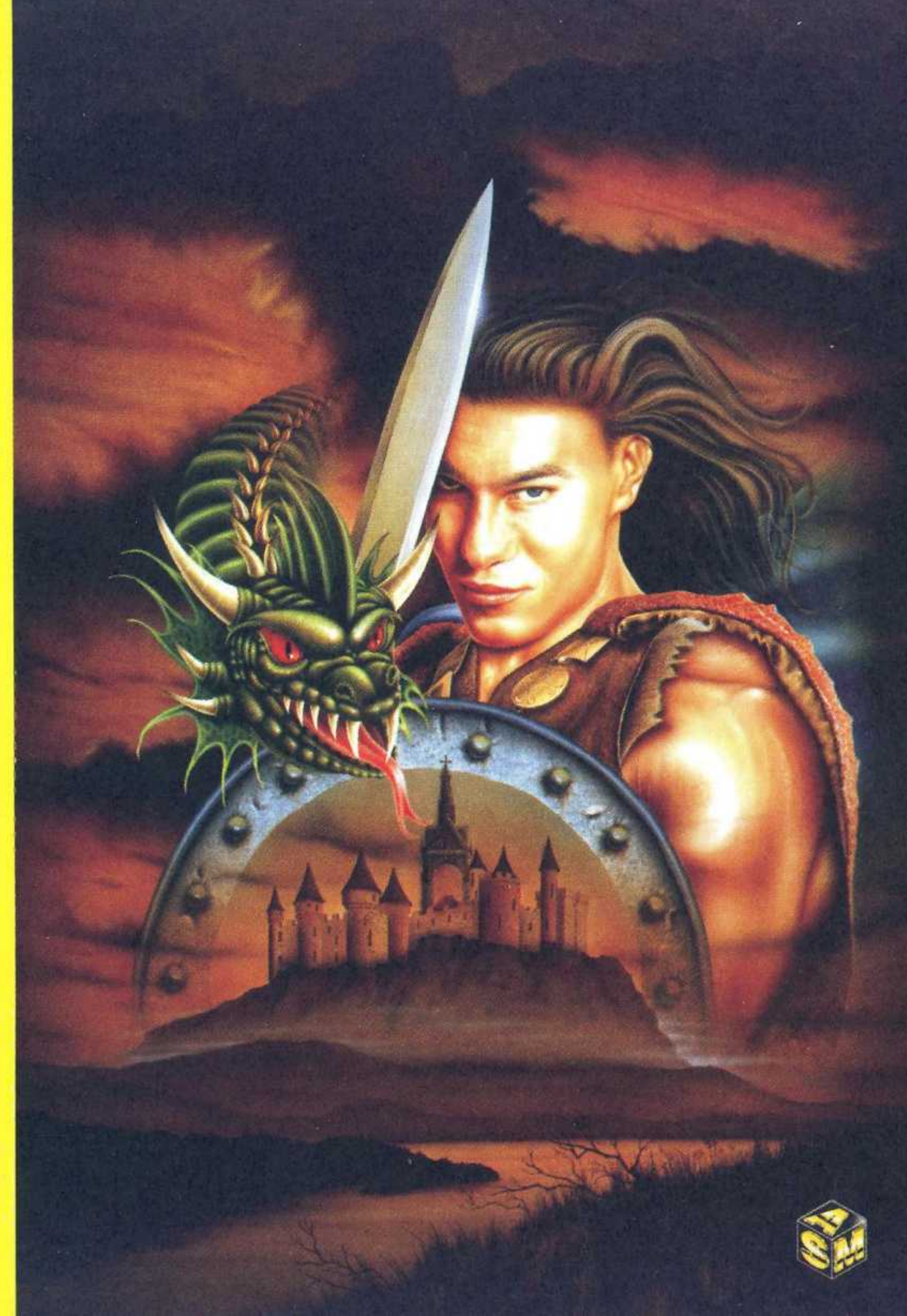


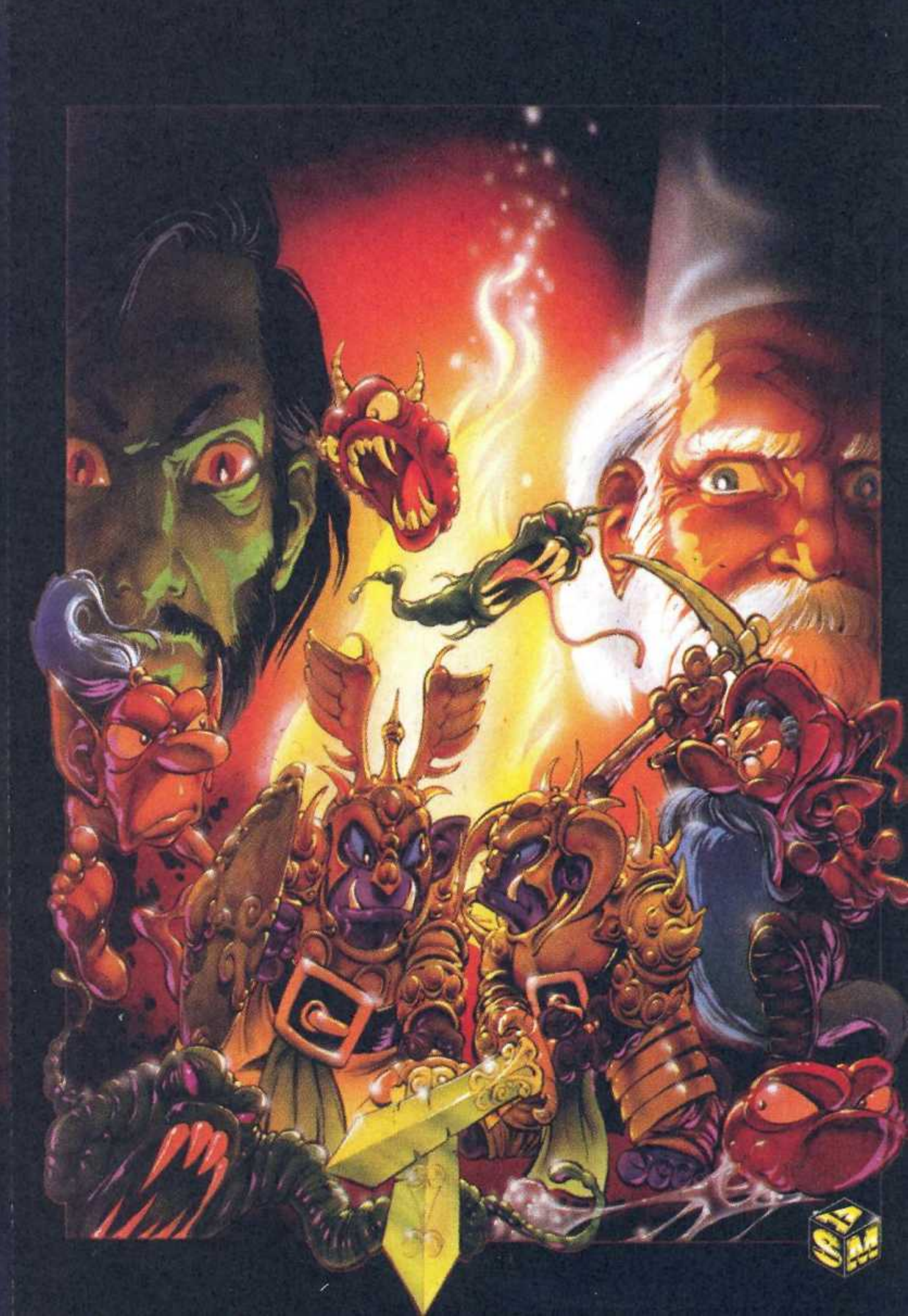
GET THE TASTE


57


RÜSSELSHEIM


IMPRESSIONS
DETROIT





Absender: ________________ Alter: ____ Jahre

Adresse: ________________

____

Lösungswort für das ENDORIA-Gewinnspiel:

Ich besitze folgende(n) Computer: ________________

Wenn ich ein Spiel kaufe, dann aufgrund von:

- ❑ Empfehlungen von Freunden
- ❑ Händlerauslagen
- ❑ Zeitschriftentests in: ________________
- ❑ Anzeigen in: ________________
- ❑ Verpackung des Spiels: ________________
- ❑ Andere Gründe: ________________

Den Namen SUNFLOWERS kannte ich ❑ bisher noch nicht ❑ bisher schon

Ich bin interessiert an:	Ja	Nein
CD-ROM-Spielen	❑	❑
Lernsoftware	❑	❑

Ein CD-ROM-Laufwerk... ❑ besitze ich schon

❑ möchte ich mir zulegen ❑ interessiert mich nicht

Bei Computerspielen bevorzuge ich:

- ❑ Adventures
- ❑ Rollenspiele
- ❑ Strategiespiele
- ❑ Action
- ❑ Geschicklichkeitsspiele
- ❑ Simulationen
- ❑ Sport

Bitte mit 80 Pfennig freimachen

SUNFLOWERS GmbH

Kennwort: Magic of Endoria

Birkenwaldstraße 38

63179 Obertshausen

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Rüsselsheim

© Impressions

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Darkmere

© Core Design

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Aegis

© Software Sorcery

Sonnenklar

Neulich stand ein weiser Mann mit grauem Bart mitten in unserer Redaktion und blickte freundlich von einem ASMler zum anderen – mit einem Blick, den ansonsten Seeleute benutzen, um über glitzernde Wogen auf den fernen Horizont zu schauen. "Die Zukunft", sprach er, "gehört Multimedia!"

Ich glaubte, etwas gehört zu haben: "Wie, Multimädchen? Klingt prima!" Nachdem ich unter den gestrengen Blicken der Kollegen die für solche Fälle festgelegten fünf Mark in die Versorgungskasse für alte, bedürftige Kalauer gelegt hatte, klärte mich Klaus auf: "Nein, das hat was mit medialer Veranlagung zu tun! Tischerücken und so..." Jürgen war anderer Meinung: "Also, 'multi' bedeutet doch 'viele', und 'medium' heißt so viel wie 'nicht ganz durchgebraten'. Ich hab's: In der Zukunft erwarten uns viele Steaks, die innen noch rosig sind!"

Ich hatte da so meine Zweifel, ob die Zukunft wohl irgend etwas Rosiges für mich bereithalten würde. Aber da traf mich auch schon Veras Vorschlag mitten auf den Kopf – kein Wunder, sie hatte schon wieder den großen Vorschlag-Hammer dafür benutzt (okay, wieder fünf Mark!): "Multis sind doch so 'ne Art internationaler Riesenkonzerne, oder? Kinder, wir sollen an irgendeine Medien-Mafia verhökert werden!"

Da ich in den vorherigen Wochen weder Erpressungen, Überfälle noch sonstige Anschläge auf Leib und/oder Leben hatte erdulden müssen – einmal von den üblichen Redaktionsschlüssen abgesehen –, erschien mir auch dies eher unwahrscheinlich. Doch da meldete sich schon Marcus zu Wort: "Heißt das nicht überhaupt 'Mall-Ti-Miedi-Ja'?..." – Thomas und Cleo, seine vierbeinige Leibwächterin, schauten einander vielsagend an. "He, guckt mal nach draußen!", rief Thomas plötzlich aufgeregt. "Ich weiß, was der weise Mann gemeint hat. Licht, Farben, Bilder, Klänge, Geräusche, Worte, Bewegungen: Alles wirkt zusammen, alles ergänzt sich, alles bildet miteinander ein ganz neues Erlebnis!"

Durchs Fenster schien die herrlichste Sommersonne herein, und in diesem Moment legte auf Stefans PC ein interaktiver Krimi los – mit infernalisch brandender Szenenmusik, peitschenden Schußgeräuschen, traumhaft animierten Videoszenen und der raffiniert gestalteten Illusion von Marcus' Hand, die entschlossen nach dem Aus-Schalter langte.

Plötzliche Stille. Eine Rückenmarkslosigkeit sondershausen, oder etwa nicht? Aber ich weiß jetzt, was ich mache! Licht, Farben, Geräusche, Musik, Düfte, Geschmack und noch viel mehr, das alles zu einem einzigartigen Gesamterlebnis verwoben? Das will ich unbedingt ausprobieren, und ich weiß auch schon wo und wie. Bis morgen, Freunde! Mein ganz persönliches multimediales Biotop im Garten wartet schon, und es ist Sommer...

Es lebe die natürliche Multimedia-Performance!

Sonnige Zeiten, dazu viel Spaß bei Spannung und Entspannung mit der neuen ASM wünscht Euch Euer

Peter Schmitz

Peter Schmitz, Chefredakteur

INH



Der Redakteur hat's schwer:
Mad News
• 14 •

HIGHLIGHTS ab Seite 14

REVIEW ab Seite 20

CD-ROM ab Seite 82

COMING SOON ab Seite 126

COMPETITION

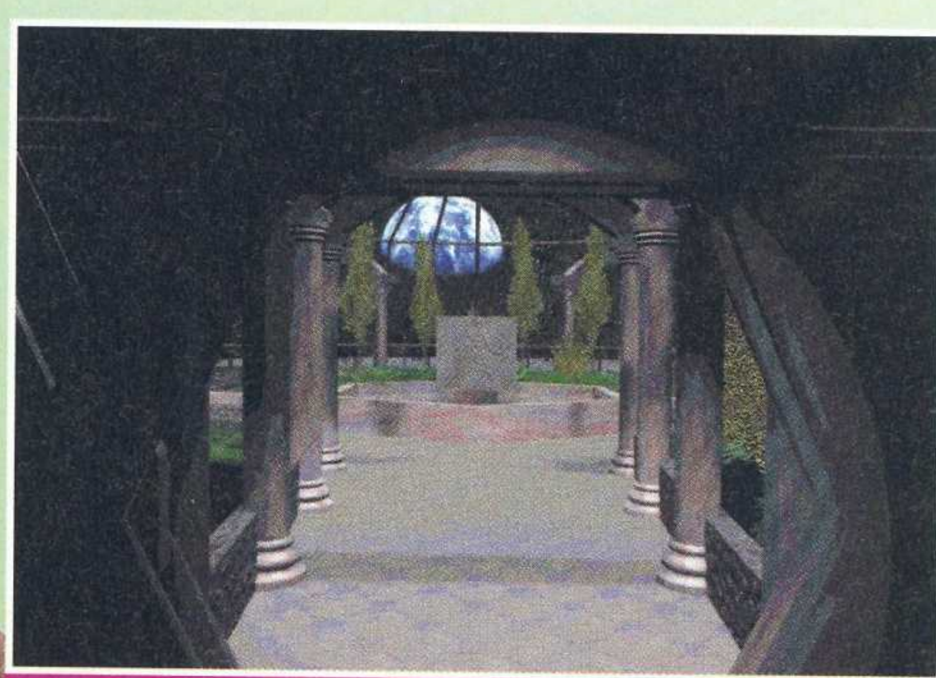
Grausiges zur Geisterstunde:
Death or Glory
• 20 •





INHALT 6

Longplay


Wehe, wenn der Mond aufgeht:
Under a Killing Moon
• 88 •



RUBRIKEN







INHALT 7



Tricky Quicky



Nesquiks Hase ist seit langem ein Begriff. Jetzt ist er auch Held eines witzigen Computerspiels der Marke Jump'n'Run: **Die Suche nach den verschollenen Seiten** nennt sich das für den Amiga produzierte Game, und es geht, wie der Titel schon ahnen läßt, um die geheime Rezeptur des Kakaos, die der Hase in fünf Levels wieder zusammensuchen muß. Klar, daß er dabei auf jede Menge Gegner trifft. Mit dem Spiel sollen vor allem 5–15jährige angesprochen werden, entsprechend ist der Spielablauf jenseits von Gewalt. Wer das Freeware-Produkt haben möchte, schicke einen 10-DM-Schein oder V-Scheck an:
Tricky-Quicky-Games
Postfach 610542
60382 Frankfurt/Main
Auch zu Nesquiks Hasenabenteuer findet ihr mehr in der nächsten ASM.

Golden Game Points



▲ So sehen die Sammelpässe aus

Treuepunkte auf Verpackungen gab es ja schon öfter, nun schlägt die Sammelleidenschaft auch am Spielemarkt zu: Alle **Konami**- und **Palcom**-Videospiele tragen ab sofort einen **Golden Game Point**. Wer diese Punkte sammelt, wird mit kostenlosen Zocker-Goodies in limitierter Auflage belohnt – Baseball-Caps, Geldbörsen, Pins, Taschen und viele Dinge mehr warten darauf, gegen gesammelte Punkte eingetauscht zu werden. Wer einen frankierten und adressierten Rückumschlag an Konami, Postfach 560180, 60406 Frankfurt, schickt, bekommt den Golden-Game-Sammelpaß und den Prämienkatalog zugeschickt.

Es geht um die Salami

Bi-Fi-Roll die Zweite! **Action in Hollywood** heißt das neueste Adventure um Lukas, der sich diesmal in eine Filmfabrik verirrt. Es geht um Kidnapping. Jede Menge Action und Begegnungen mit bekannten Helden wie Rambo, Indiana Jones und der Enterprise-Crew sind angesagt. Bis zum 29. Juli wird das von **Art Department** entwickelte Spiel für Amiga und PC täglich verlost. Wer mitmachen möchte, rufe **030-19818** an. Im nächsten Heft gibt's unseren Test des Programms zu lesen.

Vokabelstreß

Wer kennt das nicht? Da hat man 'ne Originalversion von einem Superadventure, und das Miniwörterbuch aus dem Supermarkt um die Ecke hat das entscheidende Wort nicht drauf. Wie wär's mit elektronischer Hilfe?

ALPHA 120

400 DM, Hersteller: **Langenscheidt**, 80711 München, Muster von: **Hersteller**.

Alpha 120 heißt ein neuer Deutsch-Englisch/Englisch-Deutsch-Übersetzer von Langenscheidt, der in seinem Speicher 120.000 Stichwörter und Redewendungen beherbergt. Dieser Wortschatz reicht auf alle Fälle für die gängigen Sierra- und LucasArts-Adventures. Das Display ist auf der stärksten Kontraststufe auch bei Sonneneinstrahlung zu lesen, und die Folien-Tastatur (Schreibmaschinenbelegung) reagiert feinfühlig. Das große sechszeilige Display bietet genug Platz für Adressen und Standardbedeutungen auf einen Blick.

Interessant wird das Gerät aber nicht nur durch den großen Wortschatz, sondern auch durch die vielen Zusatzfunktionen. Weltzeit, Datenbank, Umrechnungsfunktionen für Währungen, Maße und Gewichte, Taschenrechner und ein paar "Spiele". Das Wörterbuch hat aber absolute Priorität: Beispielsweise bietet der Alpha 120 für das Wort "Down" immerhin 17 Bedeutungen an, das gängige Wörterbuch von Langenscheidt mit 1340 Seiten kommt gerade mal mit zweien daher. Einziger Schwachpunkt ist das Gehäuse, das meines Erachtens ein wenig zu instabil ist. Gerade der Deckel mit dem Display könnte einen Sturz vom Schreibtisch übelnehmen (Wir haben's aber nicht ausprobiert). Insgesamt: eine lohnende Übersetzungshilfe, die sogar mit Slang klarkommt und auch vor gängigen Schimpfwörtern nicht haltmacht.



▲ Langenscheidts Alpha 120 gehört zu den Spitzengeräten unter den Taschenübersetzern

Darsteller: A4000

Nachdem sich Commodores Amiga 1200 schon als "Hard(core?)ware-Darsteller" auf Video präsentiert hat, folgt nun das Flaggschiff – der Amiga 4000. Unter dem Titel "Erfolg ist lernbar – Der Amiga 4000" gibt es vom TV-Werbeservice in Kiel nun auch die passende Kassette zum "Edel-Amiga". Auf 105 Minuten Band wurden erste Schritte mit dem neuen System, der Umgang mit AmigaDOS, Shell und Workbench sowie technische Details über den Einbau von Karten untergebracht. Die Kassette ist vor allem für Neueinsteiger gedacht, denen das zwar leicht verständliche, aber nicht gerade üppige Angebot an Handbüchern zu wenig ist. Wer mehr über das Video wissen will, kann sich beim Generalvertrieb **Fischer Hard- und Software** in 30665 Hannover erkundigen. Das Video kostet 39,95 DM.



▲ Das Video zum Amiga 4000

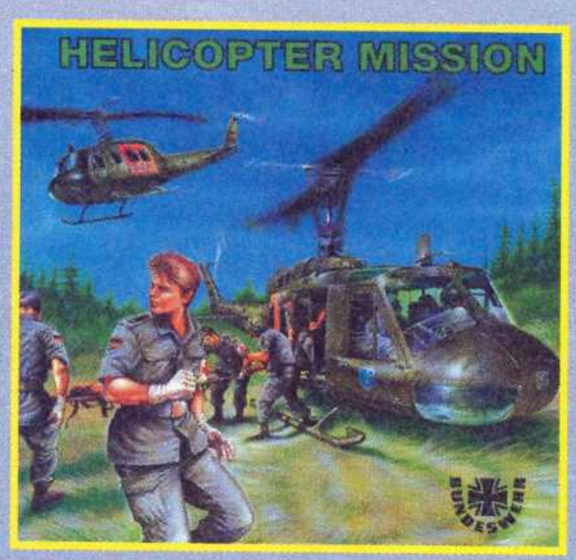
Extra-Planer-Update

Für alle, die **Der Planer Extra** als Diskettenversion gekauft haben und die Registrierungskarte an **Greenwood** schicken, gibt es eine Updatediskette mit einer neuen Programmversion **gratis**. Damit ist es beispielsweise möglich, im Programm beim Lkw-Händler telefonisch dessen Angebot zu erfragen. Bei der CD-Version (bestehend aus "Der Planer" und "Der Planer Extra") ist das Update bereits enthalten. Jetzt fehlt Euch nur noch die Adresse, gelle? Hier ist sie: Greenwood Entertainment Software GmbH, Postfach 10 09 47, 44709 Bochum.



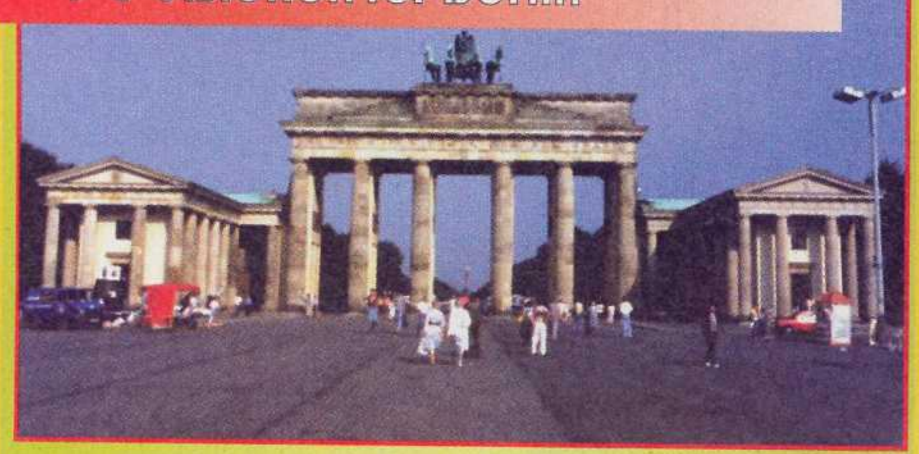
Hubi zum Nulltarif

Einmal Hubschrauber-Pilot sein? Kein Problem! Das Spiel **Helicopter Mission** von **Rauser Computer Advertising** (wir berichteten im "Unterwegs"-Teil der 5/94) gibt es für PC oder Amiga (bitte angeben) gegen Nennung der vollständigen Anschrift und des Geburtsdatums bei folgender Adresse: Streitkräfteamt – Infoservice, Postfach 140189, 53107 Bonn.



▲ *Helicopter Mission*

PC-Visionen für Berlin



▲ *Berlin – Hauptstadt Deutschlands, vierzig Jahre lang geteilt und nun wieder zusammengefügt. Wie wird es hier im Jahre 2040 aussehen?*

Der 17. Juni, früher als "Tag der deutschen Einheit" begangen, soll in diesem Jahr den Starttermin für eine ungewöhnliche Aktion bilden.

Der Berliner Senator für Jugend und Familie, Thomas Krüger, präsentiert an diesem Tag in den Räumen und mit Unterstützung der "BB Jugend und Computer", einer jugendfördernden und gemeinnützigen Einrichtung der Berliner Bank, einen bundesweiten Wettbewerb, bei dem sich alles um das zukünftige Gesicht der Bundeshauptstadt dreht.

Bei diesem Wettbewerb, der auf dem Spiel **Sim City 2000** (Spiel des Monats in ASM 4/94) aufbaut, geht es darum,am PC das "lebenswerteste" Berlin für das Jahr 2040 zu bauen. Als Ausgangspunkt soll der Spielstand "Berlin 1994" dienen, den die Firma **Bomico** für diesen Zweck zur Verfügung stellt.

Ab 17. Juni kann jeder Interessent eine Spielstand-Diskette (3,5") sowie ein Merkblatt mit den Spielregeln gegen Einsendung eines mit 2 DM frankierten Rückumschlags anfordern. Hier die Adresse zum Anfordern des Materials: Bomico, "Sim Berlin 2040", Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach.

Diese Original-Diskette wird dann zum Schlußtermin des Wettbewerbs, der noch bekanntgegeben werden soll, mit dem darauf gespeicherten neuen Spielstand des Jahres 2040 eingeschickt. Die Bomico-Diskette ermöglicht den Bau des simulierten Berlin nur bis zum Jahr 2040.

Nach dem Einsendeschluß werden sämtliche Spielstände von alten "Sim City 2000"-Hasen geprüft, die aus jedem Bundesland einen Regionalsieger ermitteln. Alle Regionalsieger werden dann im Herbst nach Berlin eingeladen und können dort, wenn sie wollen, mit Senator Krüger und Mitgliedern der Senatsverwaltung über die Situation und die Perspektiven der Stadt sprechen. Im Anschluß an diese Diskussion soll dann der Gesamtsieger im Rathaus von Berlin prämiert werden.

Dem Gesamtsieger und den besten Regionalsiegern winken attraktive Preise, die mit dem Thema "Computer" – und natürlich mit Berlin zu tun haben.

ECTS Awards

Auch in diesem Jahr gab es bei der Frühjahrs-ECTS in London eine Kritikerpreisverleihung für die besten Computer- und Videospiele sowie für herausragende Spieleentwickler und Companies. Gestimmt hatten Fachjournalisten von europäischen Spielemagazinen, unter anderem auch von der ASM. Bemerkenswert: Das "beste Computerspiel" und zugleich das "beste Spiel des Jahres 1993 insgesamt" ist hierzulande auf dem Index. Hier kommen sämtliche Preisträger auf einen Blick:

Bestes Konsolenspiel: **Zelda IV**
Bestes CD-ROM-Spiel: **Rebel Assault**
Preis für Innovation: **ID Software**
Spiele des Jahres in den einzelnen Ländern:
– Skandinavien: **Sim City 2000**
– Japan: **X-Wing**
– USA: **Samurai Showdown**
– Italien: **Portal Comrad** *(Name verändert)*
– Spanien: **Streetfighter II Turbo**
– Frankreich: **Zelda: Links' Awakening**
– Deutschland: **Syndicate**
Originellstes Spiel: **Syndicate**
Entwicklerfirma des Jahres: **LucasArts**
Beste Hardware: **Jaguar**
BBC Live & Kicking Award: **Elite 2**
Computerspiel des Jahres: **Bloom** *(Name verändert)*
Videospiel des Jahres: **Aladdin**
Bestes Spiel des Jahres insgesamt: **Bloom** *(geändert)*
Software-Firma des Jahres: **Virgin**

FSK für Computerspiele

Altersempfehlungen für Filme durch die Freiwillige Selbstkontrolle (FSK) gibt es schon seit langem. Nun gibt es auch eine **Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK)** in Deutschland, die als erste Programme **Bloodnet** von Microprose und **Der Planer** von Greenwood geprüft und mit "geeignet ab 16 Jahren" beziehungsweise "geeignet ab 12 Jahren" gekennzeichnet hat. Neben den beiden genannten Altersempfehlungen für die Produkte gibt es noch die Stufen "ohne Altersbeschränkung" und "geeignet ab 6 Jahren", jeweils im Sinne der §§ 6 und 7 des JöSchG.

Der Sitz der USK ist in Berlin, die Gründung resultiert aus einer gemeinsamen Absichtserklärung des Verbandes der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) und des Fördervereins für Jugend- und Sozialarbeit e.V.. Die Entscheidung über die jeweilige Klassifizierung eines Spiels fällt in einem Gremium mit drei unabhängigen Gutachtern. Die Altersempfehlungen der USK werden sichtbar auf den Verkaufspackungen angebracht. Es ist zunächst eine Modellphase bis 30. September 1994 vereinbart.

Die ASM will ihren Teil zum Aufbau einer sinnvollen Selbstkontrolle der Spielevertreiber beitragen. In Zukunft werdet Ihr bei Tests derjenigen Spiele, für die eine Altersfreigabe der USK vorliegt, die entsprechende Information im Produktkästchen finden.

Anhang fürs CD32

Die Firma CompuStore in 60320 Frankfurt vertreibt das von Paravision Inc. aus Dallas/USA entwickelte SX1 für das Amiga CD32. Das SX1 ist eine Computer-Erweiterung, die aus der Konsole einen vollwertigen Amiga-1200-Computer macht. Das SX1 wird in verschiedenen Versionen ausgeliefert.

Es wird an den Expansion-Port des CD32 angeschlossen, den man für das FMV-Modul durchgeschleift hat. Neben einer seriellen und einer parallelen Schnittstelle gibt es einen Floppy-Port und einen RGB-Videoanschluß. Festplatten lassen sich mit einem internen, Wechselplatten mit einem externen Anschluß verbinden. Zusätzlich bietet das Modul einen Audio-Eingang für Mikrofone oder andere NF-Quellen. Optional ist ein Anschluß für AT-101-Tastaturen zu haben, wie sie im PC-Bereich üblich sind. Auch eine Speichererweiterung steht auf der Aufpreisliste.

Das Grundgerät kostet 450 DM. Mit Tastaturkonverter steigt der Preis auf 500 DM. Kommt dann noch eine PS/2-Erweiterung dazu, sind es 550 DM.

CI für CD



▲ *Central Intelligence*

Central Intelligence heißt ein neuer Streich der Firma Ocean. Das Strategie-Adventure soll im Spätsommer ausschließlich fürs PC-CD-ROM-Format erscheinen. Bei CI geht es um einen südamerikanischen Staat, der, wie es scheint, die ganze Welt erobern will. Überall herrscht Korruption, und man wird eine ganze Menge Grips brauchen. Übrigens: Gerüchte, daß Ocean selbst durch gezielte Überschwemmungen die Welt erobern wolle, wurden von den Verantwortlichen entschieden dementiert.



Hier sind sie wieder: News, Hintergründe und Gerüchte – frisch aus den USA von unserem Korrespondenten Markus Krichel.



He's back. Lange war es still um Brian Moriarty, den Designer des Klassikers **Loom**. Jetzt macht er ein Comeback mit der neugegründeten Firma **Rocket Science**. Sein erstes Produkt unter dem neuen Label wird im Herbst unter dem Titel **Cadillacs and Dinosaurs** erscheinen. Das Spiel basiert auf dem gleichnamigen amerikanischen Comic und wird, wie alle anderen Rocket-Science-Spiele, nur als CD-ROM erhältlich sein. Brian arbeitet, wie er mir auf der Computer Game Developers Conference in Santa Clara, Californien, anvertraute, bereits an einem neuen Spiel namens **Darkride**, das nach seinen Angaben mit einer Kotztüte (!!) geliefert wird. Außerdem steht ihm bei seinen neuen Entwicklungen der ehemalige Lucas-Arts-Designer **David Fox** zur Seite. +++ **Epic haut drauf**. Mit **One must fall** "Einer muß fallen" will Shareware-Gigant **Epic Mega-Games** einen neuen Standard für PC-Prügelspiele setzen. Der Spieler beginnt ein Kampfturnier als zierlicher, 40 Tonnen schwerer Roboterwurstel. Mit jedem gewonnenen Match gewinnt er Erfahrungspunkte und reichlich Kohle, die dann zum Tuning der Kampfmaschine benutzt werden kann. Am Ende erwartet Euch ein ultrastarker Boß, den Ihr mit schnellen Reflexen und gut geschmierten Kugellagern aus den Eisenlatschen stoßen müßt. Erscheinungstermin für die Shareversion ist der 15. Juni, die Vollversion wird ca. 8 Wochen später erhältlich sein. +++ **New-Wave-Rollenspiel**. Fantasy Role Playing und Science-fiction vereinigen sich in **Alien Logic** von **SSI**. Spieler müssen die Bewohner des Planeten Jorune vor der Auslöschung durch den alles zerstörenden Warp Walker retten. Fähigkeiten wie Biotechniken, aber auch das Beherrschen futuristischer Zaubersprüche werden verlangt. Keine Bange – handfeste Schlägereien gibt es auch genug. Vom Spielablauf erinnert dieses Produkt stark an *Prince of Persia* und *Flashback*. Alien Logic wird im August veröffentlicht. +++ Marktstudien des amerikanischen Softwarehandels zufolge wird das CD-ROM die Diskette als Datenträger schneller verdrängen, als zuerst angenommen. Zu Weihnachten dieses Jahres soll bereits mehr als die Hälfte aller PC-Spiele exklusiv auf der Silberplatte erscheinen. +++ **Kampf der Planeten. Segas** Zukunftspläne werden immer verworrener. Glaubhaften Gerüchten zufolge wurde die Entwicklung des **Saturn-Systems** eingestellt. Statt dessen will man sich auf die Entwicklung des **Mars-Systems** konzentrieren. Wie bereits in ASM 6/94 berichtet, handelt es sich dabei um einen Aufsatz für das Mega Drive (alle Versionen, einschließlich CDX), der das Gerät auf 32 Bit hochpowert. Mars wird über zwei Hitachi-RISC-Prozessoren, 3D-spezifische Videologik und einen digitalen Soundprozessor verfügen. Im Prinzip handelt es sich also um eine krachneue Konsole, die das Mega Drive nur noch als Alibi benutzt. Weiterhin wendet man sich der Entwicklung des **Jupiter**-Systems zu, einer Kombination aus Mega Drive und Mars, mit optionalem CD-ROM-Laufwerk. Allerdings nur, wenn Venus im siebten Hochhaus steht und Uranus (das Ferkel) von unten auf die Krater Plutos gucken kann. +++ **"Sie müssen nur den Game Boy durch die Lasche ziehen..."** Hersteller **Nintendo** stellte seinen neuen Super Game Boy vor, einen **SNES-Moduladapter**, der das Abspielen von Game-Boy-Produkten im SNES-System ermöglicht. Da alle Game-Boy-Spiele von vornherein in Farbe programmiert sind, können sie natürlich auf diese Weise auch in Farbe gespielt werden.

Zur Zeit beschränkt sich die Auswahl allerdings auf nur vier Farben. Speziell für den Super Game Boy entwickelte Programme wie die Neuversion von Donkey Kong verfügen hingegen über 256 Farben. US-Erscheinungsdatum: Juni 1994. Der Preis soll 60 Dollar betragen.

So, das war's dann. Komischer- oder besser glücklicherweise ist auch diesen Monat wieder genau so viel passiert, wie ins Telegramm reinpaßt.

Euer Markus Krichel

▲ *"One must fall" ist Epics neuester Streich...*





▶ *...mit viel Action und toller Grafik*

▲ *Die Urzeit-Echsen sind immer noch da!*



HIGH-LIGHT DES MONATS

Hah, wir sind erkannt!

MAD NEWS PRESSE-(UN-)WESEN

Mad News verrät unsere besten Tricks. Dank Ikarions neuestem Simulationsvolltreffer Mad News kann jeder mal am eigenen Leib erfahren, was es heißt, so ein Blatt wie unsere "Good Ole' ASM" zusammenzubasteln.



▲ *Die harte Seite des Redakteurdaseins: Vorsprechen beim Verleger*

Ikarion trifft den sprichwörtlichen Nagel auf den Kopf. Redakteur Steve, vielen bekannt aus dem Vorgängerspiel Mad TV, schlägt sich durch die Unbill einer Zeitungsproduktion. Wir bei der ASM arbeiten zwar nicht ganz nach dem gleichen Verfahren, aber wir produzieren ja (glücklicherweise) auch kein Tageblatt.

Steve hat nach seinen Erfolgen bei der TV-Industrie endlich die Tochter des Chefs heiraten können. Die Angetraute Bea entpuppt sich jedoch als voller Fehlschlag. Kurzum, Steve hat auf das Redakteurshandwerk umgesattelt und beschäftigt sich nunmehr mit der Herstellung des weltbekannten Revolverblatts Mad News. Die recht umfangreiche Redaktion ist auf einem alten Schiff im Hafen untergebracht. Neben den täglichen Redakteurstätigkeiten, auf die wir gleich noch zu sprechen kommen, hat Steve auch noch ein paar Hauptziele zu erreichen. Zum einen ist da natürlich der Konkurrenzkampf gegen die Zeitschriften Bad News und Sad News, zum anderen sind da die japanischen Spekulanten, die den alten Kahn übernehmen wollen und einer Bestechung nicht abgeneigt wären.

MAD NEWS
PC, 119,95 DM, Hersteller: **Ikarion**, Muster von: **Hersteller**.

Ach ja, Bea, die mittlerweile auch im Pressewesen beschäftigt ist, nervt ganz gut rum, und man sollte sie eigentlich mit einigen derben Streichen so weit bringen, daß sie die Scheidung beantragt. Damit das Ganze nicht so einfach wird, drängen das gnadenlose Zeitlimit des Drucktermins und ein ständig über Steves Kopf kreisender Pleitegeier.

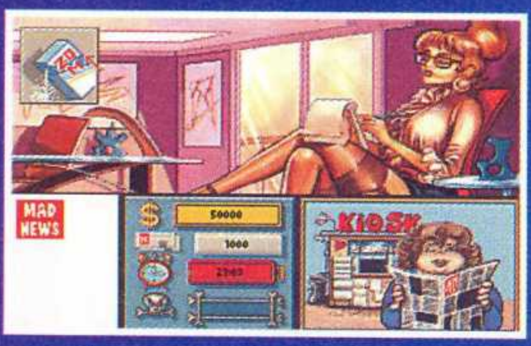
Virtual Reality

Genau wie bei unsereinem beginnt der Arbeitstag im Büro des Verlegers. Hier erhält Steve seinen täglichen Anschiß oder wird mit Lob bedacht, wenn er mal was richtig gemacht hat. Außerdem kann man hier immer mal etwas Kohle schnorren, wenn der Alte gut drauf ist.

Alsdann, mit frisch ramponierter Motivation hetzt Steve zurück in sein Büro, um sich anzusehen, was schon fertig ist. Wie nicht anders zu erwarten, ist nichts fertig. Also wird erst mal zu den Tickern gehetzt, um zu sehen, was im Weltgeschehen so Druckwertes abgeht.

Zu Beginn des Spiels ist man an das minderwertigste Informationssystem angeschlossen. Mit ein wenig Kohle kann Steve die Ticker jedoch upgraden und ist dann eventuell schneller am Ball als die Konkurrenz. Liegt eine Meldung vor, rennt der ambitionierte Redakteur zu den Journalisten und fordert sie auf, aus der Meldung eine Story zu machen. Gute Storys sind jedoch rar und erfordern ein Höchstmaß an journalistischem Einsatz – sprich Cash.

Bis so eine Story fertig ist, dauert es dann seine Zeit, und in wenigen Stunden



▲ *In der PR-Abteilung werden Anzeigen akquiriert*



▲ *Bea fertigmachen? Hier gibt's alle Utensilien*



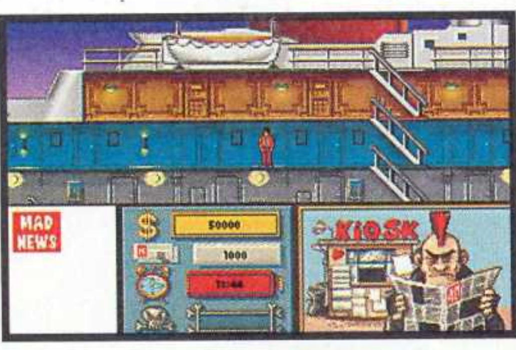
ist Druckabgabe für die erste Seite. Die wird gedruckt, ob was draufsteht oder nicht. Also überlegt Steve, was ein Leser gerne sehen und was nebenbei das Konto stabilisieren könnte. Klar: massenhaft Werbung!

Die PR-Agentur befindet sich in einem anderen Teil des Schiffs. Steve steuert sie mit dem aus Mad TV bekannten Point-und-Klick-System an. Stets hält die Agentur einige interessante Werbeaufträge bereit. Jedoch knüpfen die Firmen auch Forderungen an die Werbeschaltungen. Wenn die geforderte Mindestauflage nicht erreicht wird oder eine Anzeige nicht erscheint, kostet das gewaltig Konventionalstrafe. Nebenbei kann man hier auch noch Leserbefragungen ausknobeln lassen (kostet was) und so seinen aktuellen Beliebtheitsgrad erfahren.

Gut, die Geldversorgung wäre erst mal abgecheckt. Jetzt wäre es an der Zeit, beim Storyhändler reinzuschauen, ob nicht ein paar publikumswirksame Enten billig zu kriegen sind – zum Lückenfüllen. Jede Story hat ihren Preis, eventuell noch ein Foto und eine gewisse Blockgröße. Das ist für das Layout wichtig. Der unerfahrene Redakteur nimmt natürlich erst mal solche Reißer wie "Mann beißt Hund". Danach wird die Kohle langsam knapp, und die Zeit rinnt davon. Zurück ins Büro; es gilt, die erste Seite fertig zu layouten.

DTP Included

Im Büro findet sich zunächst mal der Redakteurscomputer. Mit diesem Wunderwerk modernster Technik kann Steve diverse Statistiken und Banktransaktionen vornehmen und mit einer Art MarioPage™ das Seitenlayout vornehmen. Die Berichte werden wie mit einem professionellen DTP-System auf der Seite angeordnet, mit verschiedenen Spaltenumbrüchen, Fotos und verschieden fetten Überschriften. Gut, das Ganze hat



▲ *Auf diesem alten Kahn ist die Redaktion untergebracht*

natürlich kaum Funktionen, und ergibt immer das typische BILD-Styling, aber immerhin kann man die Machwerke ausdrucken. Ist doch was.

Das Gestalten einer Seite ist schon eine Kunst. Wie vermeidet man weiße Stellen, wie trennt man zwei Berichte optisch voneinander, wie plaziert man Bild und Werbung gleichzeitig, usw.

Hat Steve irgendwie einen Aufmacher mit Foto und vielleicht noch etwas Werbung untergebracht, dann führt der nächste Weg in die Druckerei, denn hier werden Papierqualität und Auflagenstärke festgelegt. Gutes Papier in hoher Auflage kann man sich erst ab einer gewissen Verbreitung des Blättchens leisten, also lieber erst mal kleine Brötchen backen und rechtzeitig zum Drucktermin erscheinen, bei dem die erste Seite gnadenlos in die Druckerei übergeht. Als nächstes vielleicht ein paar Sportmeldungen kaufen, oder lieber Börsenberichte, oder möchte die Leserschar vielleicht lieber erotische Fotos, oder Rätsel?

Qual der Wahl

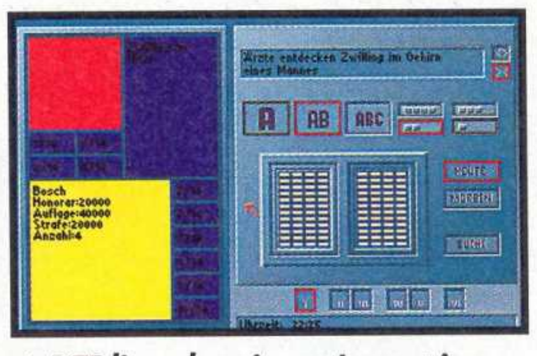
Egal wie man sich entscheidet, die Auswahl an vorhandenem Füllmaterial ist bei Mad News gewaltig. Die Texte stammen übrigens alle aus der Neue-Spezial-Redaktion, einem satirischen Revolverblatt, das (Geheimtip! ..ach, kennt Ihr schon?) auf jeden Fall mal am Kiosk eingesehen werden sollte.

Der Drucktermin für die zweite Seite steht an, und die Journalisten haben bestimmt noch nichts außer Spesenrechnungen ge-



▲ *Bea arbeitet mittlerweile als Kolumnistin*

schickt. Außerdem ist da noch Bea, die Nervgattin! Unten, im hintersten Winkel des Schiffsrumpfs hat ein spezieller Auftragsdienst sein Büro. Hier kann man vom Computervirus bis zum Furzkissen alles erstehen, um die Alte zur Weißglut zu bringen. Ach ja, die kleinen Freuden des ansonsten so harten Lebens.



▲ *DTP live: das eigene Layout im Käseblatt*

Und last but not least ist da ja auch noch das japanische Planungsbüro. Die Jungs haben es sich in den Kopf gesetzt, das Schiffswrack aufzukaufen und in ein Luxushotel umzubauen. Jetzt vermessen sie jeden Tag ein anderes Büro, das dann einen vollen Tag nicht betreten werden kann. Besser, man schaut öfter mal auf die Pläne und verhindert durch eine kleine Geldspende, daß so wichtige Räume wie das eigene Büro nicht mehr zu betreten sind.

Nach mehreren Stunden heftigen Umherlaufens und Wartens auf Intuition hat Steve es endlich gemanagt, alle Seiten mit irgendwas gefüllt zu kriegen. Damit ist der Redakteursjob jedoch noch nicht beendet. Neben der Produktion ist auch der Vertrieb der Zeitung eine wichtige Sache. Wenn das Blatt nur an einem speziellen Kiosk in Nowosibirsk ausliegt, bleibt die Leserschaft unter Umständen äußerst klein. Also werden anhand einer Übersichtskarte Vertriebswege mit Lkw, Bahn oder Flugzeug ausgearbeitet. Dann endlich kann der gestreßte Redakteur nach Hause gehen und Litaneien auf erhoffte Verkaufszahlen beten.

Am nächsten Morgen wird eine gnadenlose, blutgierige, geifernde Leserschaft (siehe Feedback) das Machwerk förmlich zerreißen. Dann bleibt die Hoffnung, daß die Journalisten irgendwas Aufregendes gefunden haben, um mit der nächsten die heutige Ausgabe vergessen zu machen.

Mad News is Good News

Einwandfrei! Wer schon von Mad TV begeistert war und generell über einen guten Humor verfügt, sollte sich Mad News zulegen. Obwohl sich die ganze Sache ziemlich kompliziert anhört, ist sie eigentlich einfach. Wer einmal zwei bis drei Zeitungen fertiggemacht hat und noch nicht Pleite ist, gewinnt schnell an Routine und kann sich ganz gezielt an die Gestaltung seiner Zeitschrift machen.

Eine Besonderheit sind die Containerstories. Wenn man beispielsweise die Journalisten damit beauftragt, einer Tickermeldung über das Ungeheuer von Loch Ness nachzugehen, erhält man eine Story wie: "Ungeheuer von Loch Ness entdeckt", ein paar Tage später etwas in der Art "Nessie ist schwanger" und noch etwas später einen Bericht über das "Entzückende Monsterchen von Loch Ness". Der Spielstand läßt sich jederzeit abspeichern, und bereits gefertigte Seiten können mit einem Hilfsprogramm in GIF-Dateien umgewandelt werden. Die Seiten kann man dann ausdrucken und selbst darüber entscheiden, ob man für diesen Käse sein Geld ausgegeben hätte. Ein paar extradicke Lacher sind auf jeden Fall schon mal fest versprochen. Ach ja, das Programm benötigt ausnahmsweise mal keinen 486er mit 16 MB RAM, sondern fühlt sich auch auf einen 386er in mittlerer Ausbaustufe recht wohl.



Es begann im neunten Jahr der amerikanischen Depression. Die Straßen waren mit Arbeitssuchenden gefüllt, mit Obdachlosen und Hungernden. Es war eine Zeit, in der Hollywood mit Musicals versuchte, die Menschen von der grimmigen Realität des Lebens abzulenken, eine Zeit, die Helden bitter nötig hatte. Ein solcher Held kam in der Gestalt einer Comicfigur: SUPERMAN wurde geboren.

Superman

Der Mann aus Stahl

Im Jahre 1938 gab der größte aller Superhelden sein Debüt. Superman entsprang der Phantasie zweier Schüler aus Cleveland im Bundesstaat Ohio: Jerry Siegel und Joseph Schuster. Beide waren begeisterte Leser von Science-fiction-Magazinen und davon besessen, Ihre eigenen Stories zu Papier zu bringen.

Natürlich wollte kein Verlagshaus den Spinnereien von zwei Kindern Gehör schenken, daher gründeten die beiden unternehmungslustigen Teenager ihr eigenes Magazin mit dem Titel "Science Fiction". Im Januar 1933 veröffentlichten sie dort eine Kurzgeschichte mit dem Titel "Reign of the Superman" (Die Herrschaft des Supermanns). Jerry schrieb den Text, Jo steuerte die Zeichnungen bei.

Obwohl die Figur recht wenig mit dem uns bekannten stählernen Übermenschen zu tun hatte, war er doch dessen erste Manifestation. Die Fähigkeiten des Ur-Supermanns waren eher spärlich. Sie beschränkten sich auf mentale Kräfte; so konnte er zum Beispiel von der Erde aus sehen, was sich auf dem Mars abspielte.

Im Juli 1934 entstand die Grundidee für den modernen Superman. Jerry zerbrach sich den Kopf, wie er seinen Superman attraktiver gestalten könne. Schließlich kam ihm die Erleuchtung: Ein Außerirdischer sollte er sein, mit einem bunten, enganliegenden Kostüm, der große Entfernungen mit riesigen Sprüngen überwinden konnte. Es sollte trotzdem noch vier Jahre dauern, bis der Kryptonier seinen ersten Auftritt in einem Comic hatte. Im Juni 1938 war es schließlich soweit: Superman gab sein Debüt – diesmal auf der Titelseite von DC Comics – Action Comics Nr. 1.

Auf Anhieb ein Hit

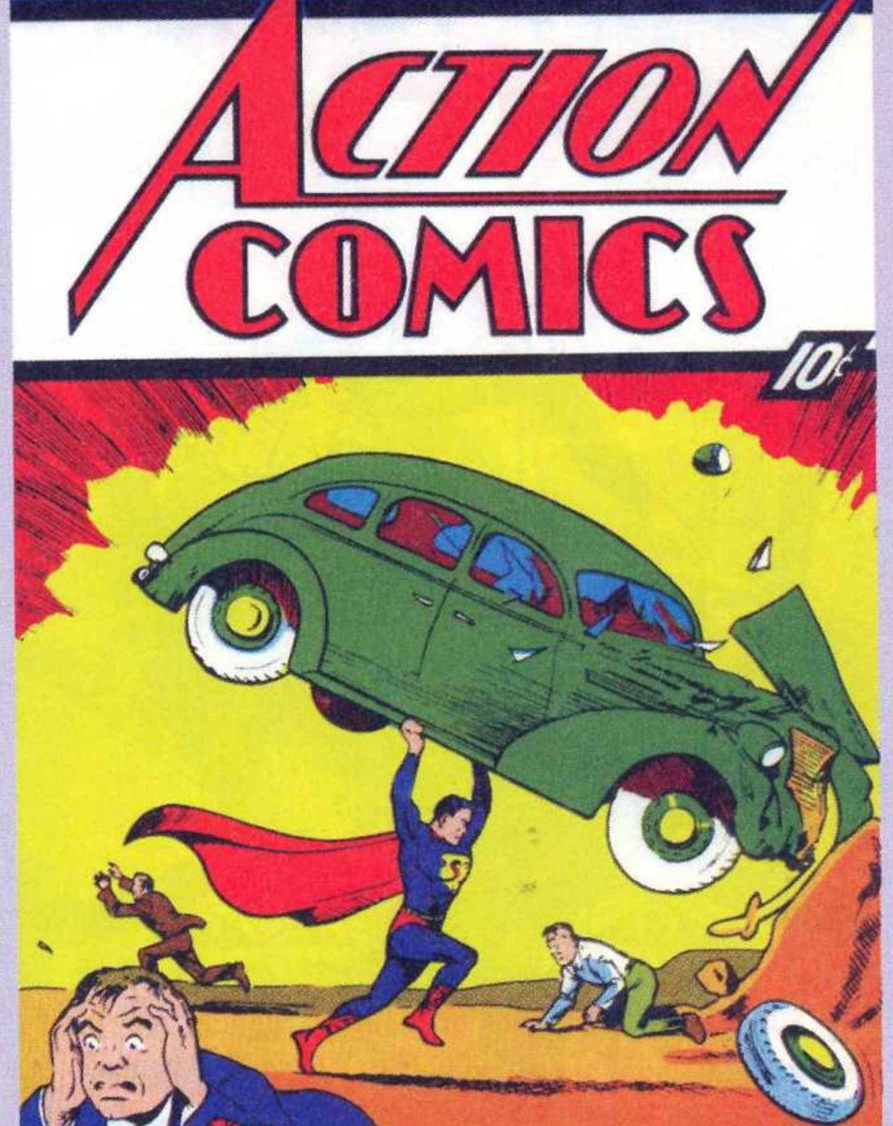
Das Heft wurde ein Riesenhit, doch niemand wußte, wieso – bis eine Leserumfrage schließlich ergab, daß kein anderer als Superman für den Erfolg verantwortlich war. Innerhalb eines Jahres bekam "Supie" sein eigenes Heft, das sogar noch erfolgreicher wurde. Aber was war die Formel für diesen Erfolg?

Supermans Abenteuer hatten jedem etwas zu bieten. Da waren zum Beispiel sein Science-fiction-Background und seine Herkunft vom geheimnisvollen Planeten Krypton, seine unglaublichen Kräfte, sein ungeheurer Mut und – nicht zu vergessen – das romantische Dreiecksverhältnis zwischen Lois Lane, Superman und Clark Kent (der bürgerlichen Tarnexistenz des Helden).

Lois Lane ist Clark Kents Kollegin beim Daily Planet, der größten Tageszeitung von Metropolis. Supermans Alter ego war eine Person, mit der man sich leicht identifizieren konnte. Der schüchterne und unauffällige Journalist ließ den scheinbar allmächtigen, gottähnlichen Superman menschlicher erscheinen. Clark gab dem Leser den Glauben, auch

Als dieser Band erschien, ging ein Aufschrei durch die USA: Supermanns Tod! ▼





▲ *So fing alles an: Die "Action Comics No. 1" mit dem ersten Superman-Comic.*

in ihm könne ein Superman stecken. Über die Jahre hinweg hat sich Superman immer wieder den jeweiligen Trends angepaßt. Im Zweiten Weltkrieg kämpfte er gegen Nazis und Japaner, in den siebziger Jahren setzte er sich friedlich mit Blumenkindern auseinander. Der moderne Superman unserer Zeit ist politisch korrekt und hat – als Clark Kent – seine Probleme am Arbeitsplatz, sogar solche psychologischer oder philosophischer Natur. Auch sein Aussehen hat sich den Zeiten angepaßt. Aus dem eckigen, breitschultrigen Helden von damals wurde im Laufe der Zeit ein muskelbepacktes Sexsymbol. Außerdem entschloß man sich (um die amerikanischen Moralapostel nicht herauszufordern) den Helden kurzerhand mit Lois zu verheiraten. Wie fast alle anderen Superhelden hat er allerdings keine Kinder, damit Sexualität wirklich in jeder Beziehung ausgeklammert bleibt.

Zeichen der Zeit

Der Ur-Superman hatte bei weitem nicht dieselben Fähigkeiten wie der moderne Held. Seine Superkräfte und seine Unverwundbarkeit wuchsen erst im Laufe der Jahre. Fliegen lernte er zum Beispiel erst Jahre später. In einer Ausgabe im Jahre 1939 hieß es noch, daß nur eine Granate ihn verletzen könne. Drei Jahre später, während seiner Eskapaden im zweiten Weltkrieg, konnte er über Granaten nur müde lächeln.

Auch die Supersinne, wie Röntgenblick oder Supergehör, kamen erst später in sein Arsenal. Selbst seine Geheimidentität legte er sich ursprünglich aus unlauteren Gründen zu: Er wurde nämlich von der Polizei gesucht! Denen paßte es gar nicht, daß er das Gesetz in die eigenen Hände nahm.



Kassenmagnet

Superman erwies sich für DC-Comics als Goldgrube. Heute erscheinen in den USA jeden Monat vier verschiedene Superman-Titel plus die Spin-offs "Superboy", "Supergirl" (die Erlebnisse seiner kryptonischen Kusine) sowie die Abenteuer der von Superman persönlich gegründeten "Justice League" (Gerechtigkeitsliga). Supermans Erfolg inspirierte auch die Kreation anderer Superhelden – zum Beispiel Flash, Green Lantern oder Spiderman.

Die Wahrheit über Supermans Tod

Das einzig Böse, dem sogar Superman machtlos gegenübersteht, sind sinkende Auflagenzahlen. Als die Druckauflage einen Tiefpunkt erreichte, entschloß man sich bei DC Comics zu einer radikalen Maßnahme. DC Comics, Superman Nr. 75, Januar '93 trug den Titel: "The Death of Superman" – Supermans Tod!

Das hatte natürlich sofort den gewünschten Effekt: Sämtliche Fernseh- und Radiostationen, Tageszeitungen und Wochenmagazine sogen die sensationelle Meldung gierig auf und verbreiteten sie in Windeseile über die amerikanische Medienlandschaft. Superman tot? "Das kann doch nicht wahr sein...", "Das muß ein Irrtum sein!"

Das gesteckte Ziel wurde erreicht: Alles was Beine hatte, rannte zum Kiosk, um sich das Heft zu kaufen, bevor es vergriffen war. Tatsächlich: Ein Superschurke namens Doomsday tötete den Mann aus Stahl vor den Augen der entsetzen Bewohner von Metropolis und einer weinenden Lois Lane. Zwar versetzte Superman mit letzter Kraft Doomsday den Todesstoß, erlag aber kurz darauf seinen schweren Verletzungen. Seine letzten Worte waren: "Doomsday... Ist er... Ist er..."

Die amerikanische Öffentlichkeit war nicht mehr zu halten. Wie können diese Schmierfinken es wagen, ein amerikanisches Original einfach so auszuradieren? Unterdessen rieb man sich bei DC Comics gierig die Hände. Denn schließlich hatte man das fertige Konzept für Supermans Wiedererweckung bereits seit Monaten fertig in der Schublade. Im Juni '93 war es soweit. DC Comics Nr. 500, The Adventures of Superman, stellte die Frage: Back from the Dead?!

Und wie zurückkehrte: Gleich viermal wurde er wiederbelebt, schließlich gab es ja vier verschiedene Superman-Comics. Für DC Comics, The Man of Steel (Nr. 22), erschien der neue Superman als stählerner Meister Proper, komplett mit Goldohrring. DCs Action Comics (Nr. 687) ließ unseren Helden als sonnenbebrillten, modisch gestylten Juppie wiederbeleben. Für Adventures of Superman (Nr. 501) entschied man sich für einen MTV-Typen mit Lederjacke und Handschuhen – glücklicherweise tanzt er nicht. Schließlich und endlich wäre da noch DC Comics, Superman (Nr. 78) – halb Mensch, halb Roboter, ganz Cyborg. Aber welcher von denen ist nun der echte Superman? Des Rätsels Lösung erfahren nur die, die jeden Monat alle vier Hefte kaufen...

Superman in den Medien

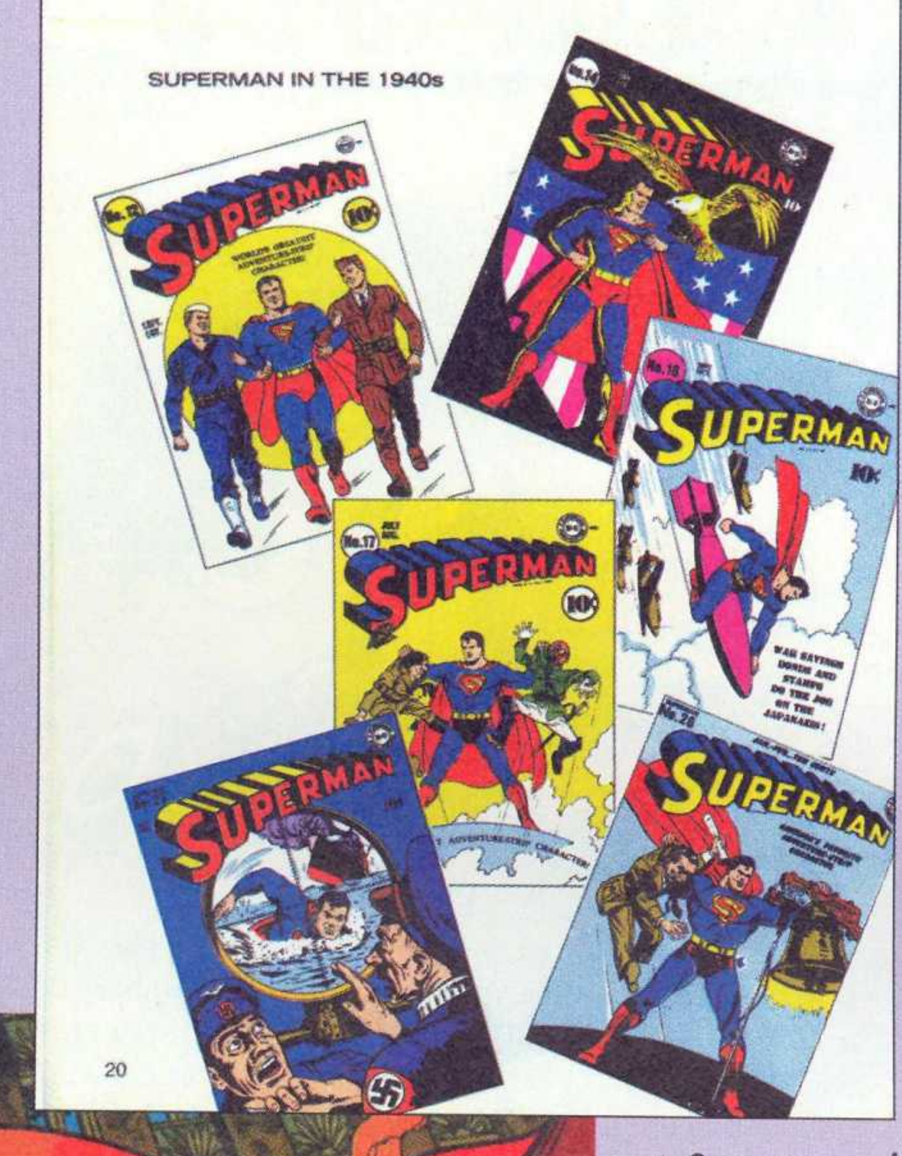
Natürlich wurden auch andere Medien schnell auf Superman aufmerksam. Bereits zwei Jahre nach seinem ersten Erscheinen im Comic konnte man sich Superman im Radio anhören. Der Schauspieler Bud Collyer lieh ihm seine Stimme. Die einzige Substanz, die Superman töten kann – Kryptonit – ist interessanterweise eine Erfindung aus der Radioserie.

Zwischen 1941 und 1943 produzierte Paramount eine 17-teilige Zeichentrickserie, für die ebenfalls Bud Collyer seine Stimme hergab. Diese Serie wurde von Max Fleischer (Popeye der See-

mann) animiert und zählt zu den besten filmischen Exkursionen zum Thema.

Columbia Pictures, die damaligen Serienkönige des amerikanischen Kinos, veröffentlichten zwei 12-teilige Live-Action-Serien: Superman (1948), Atom Man versus Superman (1950) und den ersten Spielfilm "Superman versus the Mole Men" (1952) mit Kirk Alyn in der Titelrolle, wobei der Begriff Live-Action nur teilweise zutrifft, da die Flugszenen ebenfalls von Max Fleischer animiert wurden.

Im Februar 1953 flog Superman zum ersten Mal in die amerikanischen Fernsehhaushalte. George Reeves spielte die Hauptrolle in allen 104 Folgen von "The Adventures of Superman". Die Serie wurde mit einfachsten Mitteln produziert und war dementsprechend kitschig. Aus Budgetgründen sah so ziemlich jede Flugszene gleich aus, und das schauspielerische Talent von Reeves ließ auch einiges zu wünschen übrig.



▲ *Superman und der Zweite Weltkrieg: Mit Superkraft gegen die Nazis?*

◀ *Aber Totgesagte leben länger – fragt sich nur, in welcher Form...*

Es sollte einige Zeit dauern, bis der Held wieder im Kino zu sehen war. Erst 1983 zeigte sich Superman im gleichnamigen Film wieder auf der Filmleinwand. Mit Christopher Reeve fand man endlich einen Darsteller, der dem Comichelden zumindest entfernt ähnelte. Der ein Jahr später folgende zweite Teil wußte ebenso wie sein Vorgänger zu überzeugen. Teil 3 war gerade noch erträglich, konnte sich aber nicht mit den ersten beiden Teilen messen. Danach folgten noch zwei weitere Teile, über die wir gnädig den Mantel des Vergessens breiten. 1986 kam übrigens ein Spin-off zustande: Helen Slater spielte im gleichnamigen Film das "Supergirl".

Neue Superman-TV-Serie

Erst in diesem Jahr wandte sich das amerikanische Fernsehen – vielleicht aufgrund der durch Supermans "Tod" wiedergewonnenen Popularität – dem Thema erneut zu. "Lois and Clark: The New Adventures of Superman" befaßt sich hauptsächlich mit der herankeimenden Liebesbeziehung zwischen Clark/Superman und Lois Lane sowie mit Supermans Kampf gegen seinen Erzfeind Lex Luthor. Die Serie ist recht ansprechend und humorvoll, die Spezialeffekte sind ausgezeichnet. Die erste Staffel ging gerade nach 26 Folgen zu Ende, und es ist noch nicht klar, ob eine zweite folgen wird. Gerüchte über einen neuen Kinofilm halten sich ebenfalls hartnäckig in der Luft.

Im Computerbereich machte sich unser "Held in blau-roten Strumpfhosen" allerdings ein wenig rar. Außer einem Ausflug in die Gefilde des NES tat sich anscheinend nicht allzuviel – im Gegensatz zur Praxis bei anderen Superhelden wie Batman oder Spiderman. Aber was nicht ist, kann noch werden, zumal unser Held ja auch in Film und Fernsehen wieder zu sehen ist.

Als Jerry Siegel und Jo Schuster vor mehr als 60 Jahren Superman zum Leben erweckten, hätten sie sich jedenfalls nicht träumen lassen, welchen Einfluß die Phantasie zweier Kinder haben könnte. Und falls nicht irgendeinem Marketing-Genie in 20 oder 30 Jahren einfällt, Superman wieder um die Ecke zu bringen, dürfen wir uns auf viele weitere Jahre mit dem Mann aus Stahl freuen.



DAS STRATEGIESPIEL, DAS SELBST SCHACH SCHACHMATT SETZT

Für AMIGA und PC

Dagegen ist Schach mit seinen 8 x 8 Feldern richtig langweilig: DEATH OR GLORY ist ein multioptionales, interaktives Strategie-Rollenspiel mit über 250 Figurentypen in einer 64 x 64 Felder großen Landschaft. Verpackt in ein opulentes Aufgebot edler Grafik und hinterlegt mit einer interessanten, aussagestarken Story:

Der alte König Werthas, Herrscher im Lande Morgan, ist unumstrittener Regent eines blühenden Reiches. Das ewige Schicksal des Guten ist es jedoch, immer wieder vom Bösen eingeholt zu werden. Wilde Horden ziehen herauf und bedrohen das Königreich. Xhor, unehelicher Sohn des Herrschers, gerät in einen finsteren Verdacht. Sein Halbbruder Raven faßt einen wagemutigen Plan, um Xhor zu finden - um ihn zu entlasten und eine Waffe gegen den übermächtigen Feind in der Hand zu halten. Ob ihm das gelingt, liegt ganz an Ihnen...





Amiga (32 Farben)



Amiga (32 Farben

AMIGA-Joker meint:
„Death or Glory vereint viel Atmosphäre mit Komplexität und einem zukunftsweisenden Konzept."

POWER-PLAY meint:
„Die vielen Handlungselemente und witzigen Ideen begeistern selbst erfahrene Strategen."

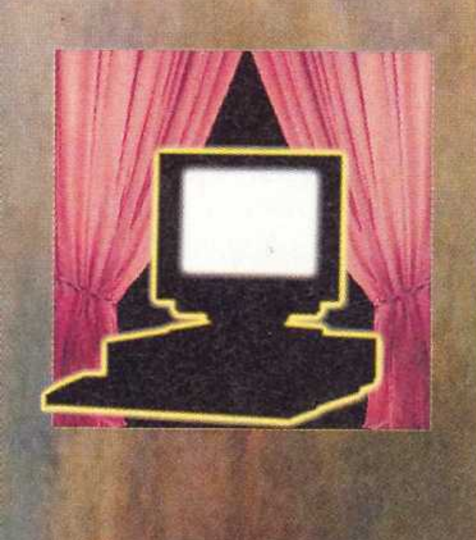
Features

- interaktives Strategiespiel mit Rollenspiel-Elementen
- Einsatz eigener Kampf-Stärken und magischer Kräfte optional
- fünf verschiedene Intelligenz-Stufen
- 16 verschiedene Spiel-Level
- 4096 Felder große Karte mit unterschiedlichen Landschaften
- optionale Semi-Automatik für schnelleren Spielverlauf
- besondere Hilfen für Einsteiger
- schnelles Scrolling
- extrem kurze Rechenzeiten trotz enormer Komplexität
- viele Tips im beiliegenden Tagebuch von Raven
- kein Spielverlauf wie der andere



SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr)





DEATH OR GLORY

Amiga 500 bis 4000 (1 MB RAM, bzw. 1,5 MB bei HD-Version), **89,95 DM**, Hersteller: **Software 2000**, Muster von: **Hersteller**.

Fremde Welten, mystische Sagen, Magier, Helden, Drachen – das sind die Zutaten, aus denen ein Rollenspiel "gekocht" wird. Daß man aus den gleichen Elementen auch ein Strategiespiel erzeugen kann, zeigt sich mit "Death or Glory". Allerdings geht's nicht ganz ohne ein Quentchen Abenteuer und Rollenspiel.

Kampf den Tyrannen!

Death or Glory ist die Story vom Kontinent Morgan, der im geographischen Mittelpunkt der Phantasiewelt Draghkar liegt. Der erste Teil, "Das Erbe von Morgan", handelt von einem großen Kampf um das Überleben einer Enklave des Rechtes und der Ordnung inmitten von Chaos und Tod. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Kriegers, der Armeen um sich scharen muß, um zum *Strategen der Kategorie Drei* aufzusteigen. Nur dann ist er berechtigt, mehr über die Legenden Morgans zu erfahren.



▶ *Wichtig für die Mission ist die richtige Ausrüstung*

Verraten und verstoßen

Das Spiel beginnt mit einem Intro, in dem die Vorgeschichte erzählt wird. Hier sieht man, wie der Held der Story dazu genötigt wurde, sich aus seiner Heimat zu verabschieden und nur von einem Getreuen begleitet durch die Lande zu ziehen. An dieser Stelle setzt das eigentliche Spiel ein.

Da man versuchen muß, sich im Lande Morgan Respekt zu verschaffen, ist es notwendig, kampfstarke Truppen um sich zu scharen. Deshalb gibt's auch zunächst eine Einkaufssequenz, in der man Truppen "kaufen" kann. Beginnt man ein neues Spiel, so hat man zunächst sehr wenig Möglichkeiten – oder besser gesagt Geldmittel zur Verfügung. Führt man ein vorher abgespeichertes Spiel weiter, so beginnt man ebenfalls hier und kann mit den Mitteln und der vorhanden Ausrüstung weitermachen, mit denen man aufgehört hat.





Allerdings unterscheiden sich die Armeen, denn man kann nur auf die Krieger zurückgreifen, die dem jeweiligen Spielcharakter zugeordnet sind. Außerdem verlangen die Truppen unterschiedliche Bezahlungen; je nach Anzahl der Goldeinheiten kann sich da also auch noch was ändern. Das Ganze entwickelt sich bei steigender Zahl von Charakteren zu einem strategischen Schlagabtausch, wobei man durch das Plazieren der Armeen, das Kaufen und das Kämpfen versucht, sich gegen die Invasoren aufzulehnen. Nebenbei muß man aber auch, wie bei einem Rollenspiel, auf die gerechte Verteilung von erbeuteten Gegenständen achten und die Kommandeursriege durch richtiges Steuern führen. Und es gibt noch Abenteuersequenzen, in denen Rätsel und Gefahren zu bestehen sowie Fallen zu umgehen sind. Death or Glory ähnelt in Einzelheiten Spielen wie Empire oder Stratego. Die Armeen werden auf dem Bildschirm mit unterschiedlichen Farben dargestellt, so daß man sehr schnell einen Überblick über die eigene Position erhält. Außerdem spielt man ähnlich wie bei einem Brettspiel; jede Partei macht jeweils in Abfolge einen Zug,







während der andere Mitspieler (der Computer) Gelegenheit hat, die augenblickliche Situation zu überdenken und zu analysieren. Das "Spielfeld" ist das Gebiet des Landes Morgan von oben gesehen. Wechselt man vom strategischen Zug in einen Kampf, so wechselt die Darstellung: Die Gegner werden nun aus einer Seitenansicht dargestellt. Hat man einen Zug gemacht, gibt es kein Zurück mehr. Fehler sind somit nicht zu korrigieren. Man muß deshalb immer sehr genau überlegen, was man als nächstes plant.

Monumental-Epos

Wenn man das so liest, könnte man auf die Idee kommen, daß im Spiel nicht viel passiert. Das wäre allerdings ein böser Trugschluß, denn das Programm ist so komplex, daß man als Kritiker überhaupt nicht weiß, was man zuerst erwähnen soll. Das Grundprinzip könnt Ihr oben nachlesen. Was Ihr allerdings so nicht mitbekommt, ist das fesselnde Strategie-Adventure-Rollenspiel mit all seinen Elementen. Die Zahl der möglichen Kombinationen von Magie, Ausrüstung, Armeen und Charakteren ist auch nach mehrfachem Durchspielen nicht annähernd auszuschöpfen.

Grafisch bietet das Spiel allerhand. Morgan in der Draufsicht ist ein softscrollendes Spielfeld mit vielen Details wie Siedlungen, Wäldern, Stellungen usw. Wahlweise kann mit Joystick oder Tastatur gespielt werden, wobei die am häufigsten vorkommenden Funktionen zusätzlich als Kurzbefehle auf definierte Tasten gelegt worden sind. Death or Glory ist nach Ambermoon wieder ein wunderschönes, sehr gut zu spielendes Game über eine Phantasiewelt. Während Ambermoon jedoch ein reines Rollenspiel war, überwiegen in Death or Glory die strategischen Elemente. Das garantiert aber mindestens ebensoviel Spielspaß und Spielzeit. Das Amiga-Game läuft auf allen Amiga-Rechnern, angefangen beim A500 mit Kick 1.2 bis hin zum A4000 mit Kick 3.0. Allerdings ist 1 MByte RAM die Mindestanforderung, während eine Festplatte nicht benötigt wird. Die Disketten sind nicht im Amiga-DOS-Format: Wer das Game auf HD installieren will, bekommt von Software 2000 nach Einsenden der Original-Disks und der Registrierkarte eine kostenlose HD-Version geliefert, die komplett installiert werden kann. Diese Version benötigt dann allerdings 1,5 MByte RAM. Die Grundversion besteht aus sieben Disketten. Die erste ist eine Bootdisk, die nächsten fünf sind Leveldisks, und die siebte ist die Spieldiskette. Eine Spielstanddiskette wird vom Programm ebenfalls im NDOS-Format erzeugt, unterstützt wird allerdings ein zweites Laufwerk, um die Ladezeiten zu verkürzen. Abgespeichert werden sowohl alle bisher gewonnenen Level, als auch vier aktuelle Spielstände.



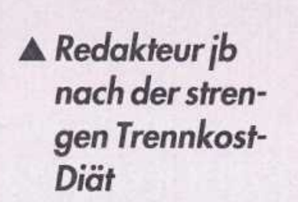
▲ *Das Land Morgan – Stätte der Auseinandersetzung*





Das Spiel weist insgesamt 16 Levels auf, von denen jeder ein Spielfeld repräsentiert, das bis zu 4096 Felder groß sein kann. Dem Programmierer-Team von First Step ist mit Death or Glory ein außergewöhnliches Strategiespiel gelungen, das sich weder grafisch noch soundmäßig zu verstecken braucht. Es vermischt verschiedene Spielgenres miteinander, ohne verwirrend oder unrealistisch zu wirken. Somit verdient Death or Glory es allemal, auf einem der vorderen Plätze in der Gunst von Amiga-Besitzern zu stehen.





▲ *Redakteur jb nach der strengen Trennkost-Diät*



▲ *Das Wandern ist des Kämpen Lust...*

Death or Glory wird eine Zusatzmission erhalten. Der Titel: "Der dunkle Kaiser" (Dark Emperor). Sie benötigt das Hauptprogramm und besteht aus einer Diskette. Es werden alle Charaktere und der Besitz aus dem Ende des Hauptprogramms übernommen, als Story steht die Entlarvung der Drahtzieher der Kämpfe auf dem Plan.





Gast-Rollenspiel

Lange angekündigt und nun endlich käuflich zu erwerben ist RAVENLOFT, ein Gothic-Horror-Rollenspiel mit einer Reihe neuer Features, aber nur altbekannten Standards.

▲ **Wenig Spieltiefe: Bei Begegnungen kann man keine falschen Fragen stellen**

RAVENLOFT

PC (386/33, VGA, 4 MB RAM), **120 DM**, geplant für: **PC-CD-ROM**, Hersteller: **SSI**, USA, Muster von: **Softgold**.

Man kann sich stundenlang darüber streiten, ob SSI Massenware rausbringt oder ob es sich um elitäre Qualitätsprodukte handelt. **Ravenloft** gehört auf jeden Fall nicht zu den besten Ausstößen der amerikanischen Rollenspiel-Schmiede.

Gestartet wird mit einer Zweier-Party, deren Charaktere wie üblich ausgewürfelt werden. Zwei Slots sind im Spiel aber noch frei – für Begegnungen der dritten Art. Da werden NPCs (Non Player Characters) nämlich zu Party-Mitgliedern, und von dieser Sorte trifft man eine ganze Menge. Streckenweise bleibt es freigestellt, ob man jemanden in die Party aufnimmt oder nicht. An zahlreichen Stellen kommt man aber nicht umhin, den Slot eines starken Magiers für einen reichlich schlaffen Kämpfer zu opfern.

Die Party muß sich wie üblich durch mehrere Städte und Dungeons kämpfen, Rätsel lösen, Geheimtüren finden und knacken sowie einen A... voll Monster killen. Die Spieltiefe ist eher flach. Die Rätsel bestehen hauptsächlich daraus, daß man die Party aus irgendwelchen komplexen Dungeons herausbekommen muß. Ansonsten darf man sich bei NPCs und Möchtegern-Partymitgliedern durch die Infos klicken, ohne daß man die falsche Frage am falschen Ort stellen kann.



▲ **Die Menüs sind übersichtlich und schnell erreichbar**

Ich kann nicht sagen, daß mich Ravenloft übermäßig gefesselt hat. Weder die Zaubersprüche noch die Kampfpraktiken können so richtig überzeugen. Alles in allem läuft SSI mit Ravenloft dem storymäßig stärkeren "Betrayal at Krondor" von Dynamix hinterher. Da lade ich mir lieber noch mal Wizardry 7, nehme einige Grafikschwächen in Kauf, bin aber dafür in einem Rollenspiel, das "realistische" Handlungsspielräume liefert. Schließlich ist es nicht gerade ein Abenteuer, wenn man genau weiß, das alles, was nicht sofort angreift, ein Freund ist.

Alles, was in Sachen Technik läuft, ist jedoch einwandfrei. Scrolling, Grafik, Bewegungsmöglichkeiten und Nachladezeiten: tadellos. Die Menüs sind schnell und unkompliziert erreichbar.

Pluspunkte gibt's übrigens auch für die Firmenpolitik. Das Game soll auf CD-ROM um die 100 Mark kosten, also 20 Mark weniger als die Disk-Version. "Wir können die Software billiger produzieren, also geben wir das auch an die Verbraucher weiter", erklärte mir Guido von Softgold. Damit geht die Firma neue Wege, die dem allgemeinen Trend entgegenlaufen. Microprose zum Beispiel geht mit CD-ROM-Games im Preis nach oben.



▲ **Grafisch ist Ravenloft gelungen, spieltechnisch gibt's aber Abstriche**

► **Die schöne Elfin lädt zum Rootbier**

"Trau, schau, wem" sage ich dazu nur. Für Ravenloft gibt's in diesem Falle zwei Bewertungen. Einmal für die bessere, umfangreichere CD-ROM-Version mit schöneren Animationen – und dann für die teurere Disk-Version.







AND PLAY

Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel / Dudelpassage
47533 Kleve / Gasthausstr. 12
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13

Versandtelefon Mo.-Fr. von 10.00 - 18.30 Uhr

0281 - 31641
0281 - 31642

Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Achtung !!!!
Ab 01.06.94 neue Rufnummern:
Telefon : 02803 - 1359 oder 719
Fax : 02803 - 8161



Amiga

Titel		Preis
A-Train	DV	74,95
Aband.Plac.2	DV	59,95
Air Forces-		
Comander	DA	57,95
Alien 3	DA	46,95
Alienbreed 2	DA	49,95
Ambermoon	DV	79,95
Anstoss	DV	67,95
Anstoss Scenerie Disk	**DV**	**54,95**
Apocalypse	DA	49,95
Arcade Pool	DA	29,95
Aufschw.Ost	DV	59,95
Award Winners 2	DA	64,95
Bart versus -		
the World	DA	46,95
Batmann ret.	DA	59,95
Battletoads	DA	x57,95
Bazooka Sue	DV	x79,95
Beneath Steel Sky	**DV**	**59,95**
Big Four Sammlung	DV	64,95
Big Sea	DA	62,95
Body Blows-		
Galctic	DA	49,95
Brian t. Lion	**DA**	**49,95**
Bubba´n Stix	DA	54,95
Bundesliga-		
Manger 2.0	DV	67,95
Bundesliga-		
Man.Hattrick	DV	i.V.
Burntime	DV	67,95
Campaign 2	DV	67,95
CannonFodder	**DV**	**49,95**
Captive 2	DA	59,95
Champ.Manag.	DV	59,95
Chaos Engine	DA	49,95
Chartbreaker	DV	x59,95
Chr. Columbus	**DV**	**77,95**
Cliffhanger	**DA**	**39,95**
Combat Air -		
Patrol	DA	59,95
Cool Spot	DA	54,95
Cosmic Space-		
head	DV	47,95
Crash Dummies	**DA**	**49,95**
Crazy Sports -		
Football	DA	52,95
Cyberpunk	DA	54,95
Cyber Race	DA	x79,95
Darkmare	DV	59,95
Death for Glory	DV	i.V.
Dennis	DV	49,95
Daemonsgate	DA	x79,95
Das Schw. Auge	DV	69,95
Deep Core	DA	59,95
Der Schatz im -		
Silbersee	DV	x79,95
Der Patrizier	DV	67,95
Der Clou	**DV**	**69,95**
Die Siedler	DV	79,95
Diggers	DV	64,95
Doc Malone		x59,95
Dog Fight	DA	67,95
Doofus	DA	49,95
Dune 2	**DV**	**49,95**
Eish.Manager	DV	69,95
Elite 2	DV	54,95
Elfmania	DA	x49,95
Euro Soccer	DA	49,95
Eye of Storm	DV	59,95
F 1 Autorennen	**DA**	**59,95**
F117 Nighthawk	DA	69,95
Fatal Strokes	DA	x69,95
Flashback	DV	59,95
Formula One -		
Grand Prix	DA	77,95
Genesia	EV	69,95
Globdule	DA	57,95
Goblins 2	**DV**	**66,95**
Goblins 3	**DV**	**66,95**
Goal	DV	52,95
Gunship 2000	DA	67,95

Amiga

Titel		Preis
Hanse	**DV**	**44,95**
Heimdal 2	**DV**	**62,95**
Hired Guns	DA	59,95
Hist.Line 14-18	DV	69,95
Innoc.unt.Caught	DA	67,95
Jurassic Park	**DV**	**49,95**
K 240	DA	x57,95
Kingmaker	65	67,95
Kings Quest 6	DV	x59,95
Last Action Hero	**DA**	**39,95**
Lemminge 1 und		
Sim City	DA	69,95
Legacy of -		
Sorasil	DA	49,95
Locomotion	DV	57,95
Lothar Mathäus	DA	59,95
Lotus Comp.Teil 1-3	DA	57,95
MAD News	DV	x67,95
Maelstorm	DV	x69,95
Magic Boy	DA	49,95
Magic of -		
Endoria	DV	x69,95
Micro Machine	DA	49,95
Manchester United -		
P.L. Champions	**DV**	**69,95**
Missles o.Xer.	DA	49,95
Monopoly	DA	49,95
Morph	DA	49,95
Mortal Combat	**DA**	**49,95**
One StepBeyound	DA	39,95
Oscar	DA	47,95
Perihelion	**DA**	**49,95**
Pinball Spezial -		
Edition	DA	59,95
Project Terra	DV	x59,95
Pizza Conection	**DV**	**77,95**
Quarter Pole	DV	59,95
Reunion	DV	i.V.
Robinsons Requiem	DV	x64,95
Ryder Cup	DA	x54,95
Second Samurai	DA	59,95
Seek&Destroy	DA	39,95
Sens. Soccer 92/93	DV	49,95
Sierra Soccer	DV	x49,95
Skidmarks	**DA**	**49,95**
Soccer Kid	DA	52,95
Space Legends	DA	67,95
S. U. B.	DV	x59,95
Surf Ninja	DA	57,95
Syndicate	DV	59,95
The Cartoons	DA	x49,95
Tornado	DV	59,95
Turrican 3	EV	49,95
Uridium 2	DA	49,95
When two Worlds War	DA	69,95
World Cup USA	DV	i.V.
Worlds of Legends	DA	54,95
Winter Olympics	DA	59,95
Wizn Liz	DA	59,95
WWF 1 oder 2	**DA**	**29,95**
Zeppelin	DV	x69,95
Zool 2	DA	49,95

PC 3,5 "

Titel		Preis
1942 Pacifik Air War	**DA**	**x94,95**
Aces o. Europe	DV	69,95
Airlines	DA	69,95
Alone Dark 2	DV	79,95
Anstoss	**DV**	**67,95**
Anstoss Scenerie Disk	**DV**	**54,95**
Arcade Pool	DA	29,95
Archon Ultra	**DV**	**82,95**
Aufschw.Ost	DV	64,95
Award Winners 2	DA	64,95
Battle Isle 2	**DV**	**79,95**
Battle Isle 2 Scenerie	**DV**	**i.V.**
Beneath St.Sky	DV	69,95
Betr.at Krondor	DV	69,95
Big Four Sammlung	DV	64,95
Bioforge	DV	i.V.
Big Sea	DV	67,95
Bloodstone	DV	59,95
Bloodnet	DA	89,95
Bund.Manag.2.0	DV	67,95
Bund.Manag.Hattrick	DV	i.V.
Burning Steel 2	**EV**	**87,95**
Burning Steel 2	DV	x87,95
Burntime	DV	79,95
Campaign 2	DV	74,95
Cannon Fodder	**DV**	**59,95**
Carib.Desaster	DV	x82,95
Chartbreaker	DV	64,95
Chr.Columbus	**DV**	**79,95**
Comanche	DV	82,95
Com.Data1 o. 2 DV		49,95
Cosm.Spacehead	DV	54,95
Crazy Sports Football	DV	54,95
Damonsgate	DA	59,95
Das schw.Auge 1	DV	79,95
Day of Tentacle	DV	84,95
Delta 5	DV	x82,95
Der Clou	DV	x79,95
Der Patrizier	DV	79,95
Der Planer	**DV**	**79,95**
Der Planer Erweiterungs-		
Diskette	**DV**	**39,95**
Die Siedler	**DV**	**79,95**
Diggers	DV	64,95
Doom	**EV**	**66,95**
Dungeon Hack	DV	79,95
Eish.Manager	DV	77,95
Elder Scrolls	DV	x79,95
Elite 2	DV	67,95
Empire Deluxe	DV	69,95
Eye Beholder 3	DV	82,95
Eye of t.Storm	DA	x59,95
F1 Autorennen	**DA**	**59,95**
F14 Fleet Def.	**DA**	**94,95**
Fantasy Empire	DV	69,95
Flugsimulator	DV	119,95
Forg.Castle 2	DA	x82,95
Form.One GP	DA	89,95
Freddy Pharkas	DV	67,95
Fury o.t. Furries	DA	59,95
Gabriel Nights	DV	69,95
Goal	DV	59,95

PC 3,5 "

Titel		Preis
Goblins 3	DV	79,95
Hand of Fate	**DV**	**67,95**
Hanse	DV	44,95
Heimdal 2		i.V.
Inca 2	DV	84,95
Indi. Jones 4	**DV**	**49,95**
Indy Car Racing	DA	77,95
In Extremis	DV	69,95
Jurassic Park	DV	49,95
Kingmaker	DV	67,95
Kings Table	DA	x59,95
Kings Quest 6	DV	77,95
Lands of Lore	**DV**	**59,95**
Larry 6	DV	69,95
Leg.Kyrandia 2	DV	67,95
Lemminge+Sim City	DA	69,95
Links 386 Pro	**DA**	**89,95**
Lollypop	DA	x74,95
Lothar Mathäus	**DA**	**64,95**
Mad News	**DV**	**79,95**
Magic o. Endoria	**DV**	**79,95**
Mega Race	DA	x79,95
Might & Magic 5	DV	84,95
Mortal Combat	**DA**	**49,95**
Mokey Island 2	**DV**	**49,95**
Nomad	DA	54,95
Pacific Strike	**DA**	**84,95**
Pac. Strike Speech		**34,95**
Pinball Fantasies	DA	59,95
Pizza Connection	**DV**	**79,95**
Police Quest 4	DV	69,95
Privateer	DA	84,95
Privateer Data	DA	37,95
Privateer Speech	DA	37,95
Quest f. Glory 4	DV	x69,95
Quarter Pole	DV	69,95
Railw.Challenge	DV	67,95
Rally	DA	64,95
Ravenloft	EV	84,95
Reunion	**DV**	**69,95**
Robinsons Requiem	DV	x69,95
Rüsselsheim	**DV**	**69,95**
S. U. B.	DV	x69,95
Sabre Team	DV	82,95
Sam & Max	DV	84,95
Shadow Caster	DA	82,95
Silver Ball	DA	49,95
Sim City 2000	**DV**	**79,95**
Sim Farm	DV	79,95
Simon t.Sorcerer	DV	84,95
Software Manag.	DV	69,95
Space Legends	DA	74,95
SSN-21 Seawolf	**DA**	**82,95**
Star Trek 2	DA	74,95
Starlord	DV	92,95
Strike Command.	DA	84,95
Strike Com.Data	DA	37,95
Strike C.Speech	DA	37,95
Stronghold	DV	82,95
S.U.B.	DV	x69,95
Subwar 2050	DV	89,95
Surf Ninja	DA	59,95
Syndicate	DV	79,95
Syndicate Data	DV	36,95
System Shock	DV	x89,95
T. F. X.	**DV**	**79,95**
Terminater Rampage	DA	69,95
Tie Fighter	DV	x89,95
U.F.O.	**DV**	**94,95**
Ultima 8	**DV**	**84,95**
Ultima 8 Speech	**DV**	**39,95**
Ultima 8 +Speech	**DV**	**119,95**
Unlimited Adventure	DV	82,95
Wallstr.Manager	DV	79,95
Werewolf KA 50	DA	x69,95
Winter Olympics	DA	69,95
Wizardry 7	DV	49,95
X - Wing	DA	84,95
B - Wing	DA	39,95
X-Wing Upgrade	DV	49,95
Zeppelin	DV	79,95

PC-CDRom

Titel		Preis
Alone i.t. Dark 1	DV	89,95
Archon Ultra	DV	69,95
Battle Isle 2	**DV**	**84,95**
Beneath Steel Sky	DV	x104,95
Burning Steel incl. Editor sowie		
Data Schiffe/USA	DV	89,95
Burning Steel 2	**EV**	**69,95**
Burntime	DV	79,95
Comanche incl. Data 1+2 plus		
10 Bonusmissionen	**DV**	**89,95**
Critical Path	DV	99,95
Daemonsgate	DA	69,95
Das schw.Auge 1	DV	69,95
Day of Tentacle	DV	89,95
Dragonsphere	DA	89,95
Der Planer u. Data	DV	84,95
Empire Deluxe	DV	69,95
Elite 2	DA	69,95
Eye of Behold. Triol.	DV	89,95
Eye of the Storm	DV	84,95
Fantasy Empires	EV	72,95
Gabriel Nights	DV	x82,95
Goblins 3	DV	89,95
Hand of Fate	**DV**	**99,95**
Inca 2	DV	99,95
Iron Helix	DV	82,95
Journeym.Project	DV	69,95
Jurassic Park	DV	64,95
Lands of Lore	**DV**	**89,95**
Larry 6	DA	x74,95
Larry Collect. 1 - 5	DV	x89,95
Lemminge 1 und 2	DA	64,95
Lost in Time	DV	89,95
Lukas Classic Advent.	**DV**	**99,95**
Lukas Flight Classics	**DV**	**84,95**
Mad Doc McCree	EV	84,95
MAD News	DV	x89,95
Mega Race	DA	69,95
Might&Mag.Trio.	DV	87,95
Myst	DA	114,95
Nomad	DA	57,95
Outpost	**DV**	**x89,95**
Patrizier	DV	89,95
Phantasmagoria	DV	i.V.
Police Quest 4	DV	x84,95
Quest & Fun beinhaltet :		**69,95**
Kings Quest 5	**DV**	
Larry 5	**DV**	
Red Baron	**DV**	
Ouest for Glory 4	DV	x84,95
Rasenmähermann	DV	84,95
Rebel Assault	**DV**	**87,95**
Reunion	DV	74,95
Sam & Max	DV	x89,95
Shadow Caster	DA	94,95
Sherl.Holmes l. Files	DV	94,95
Strike Commander incl. Speech -		
und Operation	**DA**	**84,95**
Syndicate plus Data	**DV**	**89,95**
T. F. X.	**DV**	**84,95**
Tie Fighter	**EV**	**x84,95**
U. F. O.	**DV**	**94,95**
Ultima 8+Speech	**DV**	**109,95**
Who shot J.Rock	EV	89,95
Wizardry 6 + 7	DV	89,95

Zubehör

Artikel	Preis
Amiga Laufwerk extern	**119,95**
Amiga/Atari Mouse	**29,95**
Amiga Speichererweiterung 512KB mit Uhr	**49,95**
Gravis Game Pad Amiga	**39,95**
Gravis Game Pad PC	**45,95**
Gravis Joystick Amiga	**49,95**
Gravis Joystick Analog-Pro für PC	**77,95**
Soundblaster Pro-16 Bit Stereo	**249,-**
Soundblaster Pro-3.0 Stereo	**199,-**

Unsere Knaller bis 01.07.94

Aktionspreise auch in den Läden gültig

Amiga Darkmare DV 49.95
Amiga Kolumbus DV 69.95
PC Ultima 8 DV 74.95
CD Ultima 8 DV 99.95
PC Reunion DV 59.95

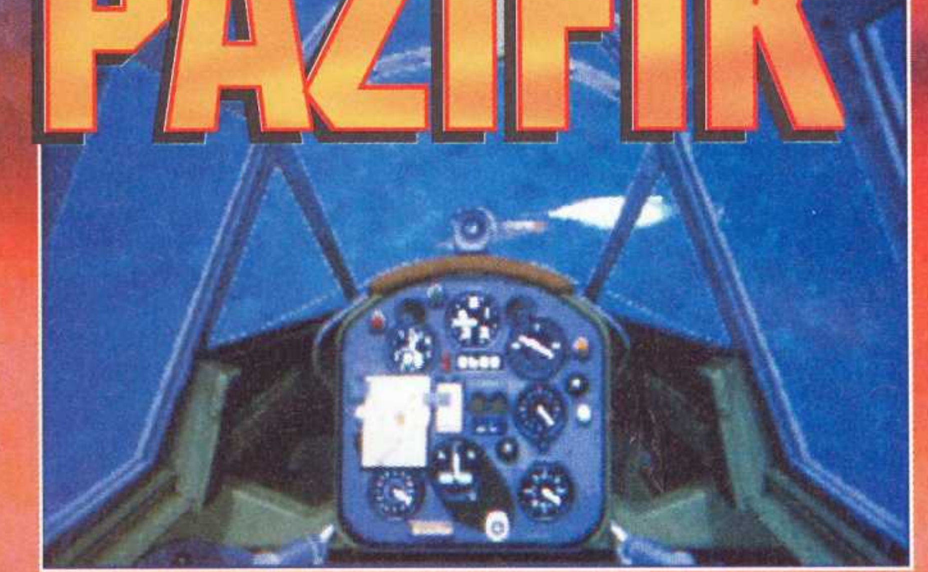
Innland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM zuzügl. 3,-DM Zahlkartengebühr.
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version
X = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. = Spiel in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten

Versandliste kostenlos anfordern !!!!!!!

Versand erfolgt kostenlos im Sicherheitskarton !!!!!!

Ruf doch mal an !!!!!!

ÄRGER IM PAZIFIK



Und die CIA hat es doch gewußt: von wegen Überraschungsangriff auf Pearl Harbour! Die amerikanische Regierung opferte Soldaten und Material, um im Zweiten Weltkrieg als "die Guten" dazustehen. Jetzt ist Pearl Harbour Ausgangspunkt für die Story des neuen Origin-Flugis.

PACIFIC STRIKE

PC (486/33, 4 MB RAM, VGA), **ca. 130 DM**, geplant für: **PC CD-ROM**, Hersteller: **Origin**, USA, Muster von: **Electronic Arts**.

Und wieder liegt ein Flugi von Origin auf meiner Festplatte. Nach Sciencefiction in Wing Commander und "aktuellem Geschehen" in Strike Commander hat man sich nun der Vergangenheit angenommen. Der Zweite Weltkrieg steht im Origin-Drehbuch. Amerika läßt sich – BEWUSST! – von den



▲ *Schön animiert und doch ungern gesehen: die eigene Seebestattung*

Japanern bei Pearl Harbour überfallen und tritt so auf Umwegen in den Krieg gegen Hitler ein. Der Pazifik, aus europäischer Sicht Nebenschauplatz des Krieges, ist das Szenario für **Pacific Strike**. Als junger Flieger erlebt der Spieler den Überfall, wird zum Gegenschlag in Richtung Japan versetzt und hat haufenweise Gegner vom Himmel zu holen. Im Gegensatz zu Strike Commander hat man hier wirklich ein offenes Spielszenario. Sprich: Ein Gegner, der in der vorherigen Mission nicht abgeschossen wurde, kann schon bald ein ernstes Problem werden. Die Story entwickelt sich ausnahmsweise nach dem Vorankommen und der Erfolgsquote des Piloten und nicht nach einem vorgefertigtem Storyboard. Also liegt es letztendlich am Spieler, wer den Krieg im Pazifik gewinnt.

Die freie Story und das abweichende Szenario mal ausgenommen, unterscheidet sich der neue Origin-Flugi kaum vom Vorgänger Strike Commander. Selbst die Charaktere sehen den Jungs und Mädels aus Wing Commander und Strike Commander verdammt ähnlich. Irgendwie werde ich das Gefühl nicht los, daß man die gleiche Engine benutzt hat. Lediglich ein paar Updates in Sachen Grafik und Story wurden reingebaut, schon soll ein heißes, neues Game fertig sein.

▲ *Bomben futsch: Also mit Bord-MG gegen japanische Stellungen*

Fliegerisch muß man sich mit Propellermaschinen in langwierigen Dogfights herumschlagen. Mit Stingers oder Amrams wären die Sachen schnell erledigt; so muß man sich aber mit Maschinengewehren beharken – und das nicht zu knapp, denn ein paar Kugeln sind schon im Rumpf des Gegners zu plazieren, bevor der "aufgibt".

Ansonsten gibt es technisch nichts zu bemängeln. Ein solides Programm, das vor allem in puncto Steuerung deutliche Pluspunkte einheimsen kann (wenig Tasten, viel Action). Zwei Spielmodi stehen zur Verfügung: Der Campaign-Modus für eine komplette Karriere oder die Instant-Action für einzelne Aktionen.



▲ *Eine schöne Intro gibt's allemal zu bewundern*

Demjenigen, der sich im Campaign-Modus bewährt, wird immer mehr Verantwortung übertragen. Das reicht dann von der Staffelbesetzung über die Wahl der Maschinentypen bis hin zur Flugplanung. Soundtechnisch geht die Sache voll nach vorne los. Es gibt 4-Kanal-Digi-Sound (also vier verschiedene Klänge/Geräusche gleichzeitig). Bei Origin schon fast zur Gewohnheit ist das Speech-Pack geworden. Digi-Sprache und verbesserte Sounds gibt's für 54 Mark im Laden.

Mir persönlich gefällt das etwas ältere "Aces of the Pacific" von Dynamix besser, und zwar, weil die Dogfights wesentlich fairer sind. Man sieht zum Beispiel viel früher, in welche Richtung die Bandits abdrehen. Und schließlich ist es spielentscheidend, in der Luft Herr der Dinge zu bleiben.

Trotzdem sollte man ruhig einen Blick auf das neue Origin-Spiel riskieren, denn die Story ist zum ersten Male bei Flugis wirklich interaktiv, bleibt aber dicht am geschichtlichen Hintergrund.

Achtung: Um in den vollen Genuß der aufgezählten Eigenschaften zu kommen, muß schon mindestens ein DX2/66 herhalten. Bei jedem Rechner darunter muß die Grafik runtergeschaltet werden, sonst ruckelt's ohne Ende.



Urteil: 9 GUT

Grafik:	9
Sound:	10
Ablauf:	8
Realitätsnähe:	9
Steuerung:	9

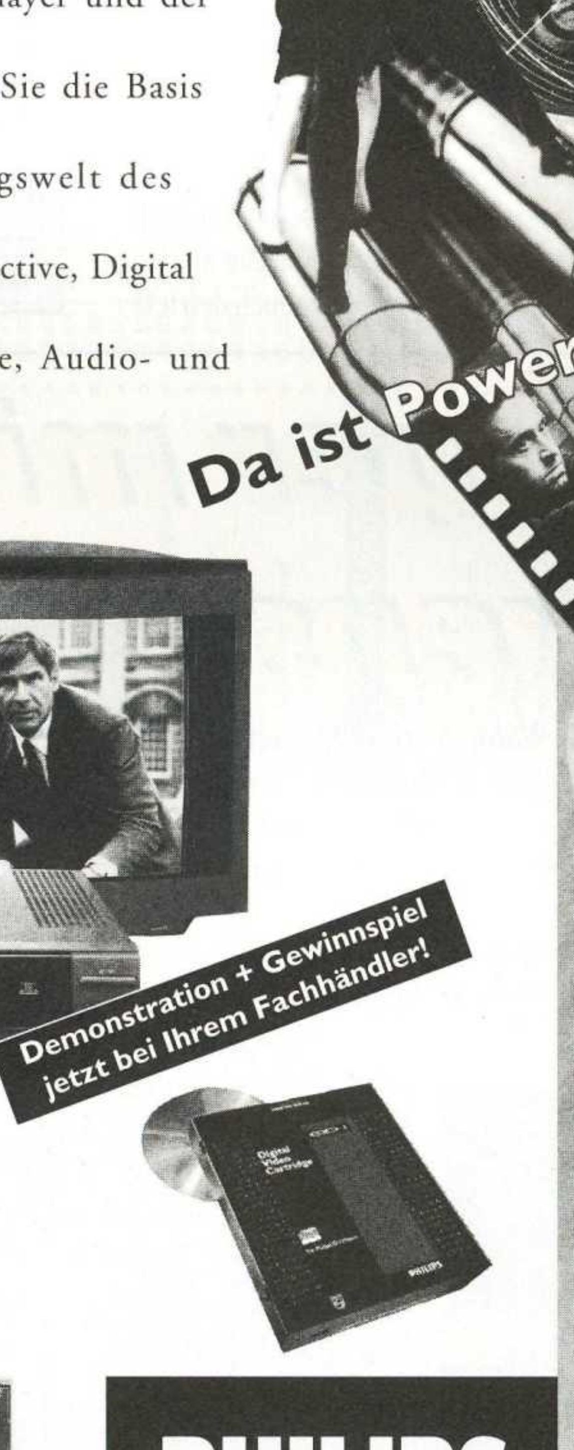
Strike Commander diesmal mit Propellermaschinen

PHILIPS INVENTS

CD-interactive. Die ultimative Entertainment Machine

Eine CD mit Musik, Bildern, interaktiven Spielen, Informationen und Filmen? Das ist die Compact Disc-interactive – die neueste Erfindung von Philips. Mit dem Joy Stick der Fernbedienung werden Sie interaktiv und gestalten Ihr eigenes Programm auf dem Fernsehschirm. So spannend, so abenteuerlich, so voller Wissen und Erfahrung, wie Sie es wollen! Alles in brillanter digitaler Bild- und Tonqualität. Mit nur einem CD-i Player und der Digital Video Cartridge haben Sie die Basis für die gesamte Unterhaltungswelt des nächsten Jahrtausends: CD-interactive, Digital Video, Digital Video-interactive, Audio- und Photo-CD.

Da ist Power drin...





Demonstration + Gewinnspiel jetzt bei Ihrem Fachhändler!









PHILIPS INVENTS FOR YOU



PHILIPS






Löwenstark

DIE GOLDENE MÄHNE DES SAMSON

PC, 29 DM, Hersteller: **Ad Games**, 40598 Düsseldorf, Muster von: **Hersteller**.

Sam Stone ist so eine Art Indiana Jones. Der Weltenbummler sitzt eben in seiner Maschine nach Afrika (stilecht: JU25) und versucht, die junge Dame auf dem Nebensitz anzubaggern, als der Pilot fröhlich singend durch die Sitzreihen marschiert kommt, um sich noch ein paar frische Flaschen Whiskey zu besorgen. Dummerweise ist der Pilot dermaßen besoffen, daß er den Weg zurück ins Cockpit nicht findet. Sam Stone, der eben noch bei der jungen Frau schwer am Angeben war, ist nun gefordert.

Auf ins Cockpit und eine satte Bauchlandung hinlegen: Schon ist man mitten im Adventure. Die junge Dame entpuppt sich als Archäologin, und genau so was braucht man auch, denn das Flugzeug ist natürlich mitten in einer antiken Tempelanlage niedergegangen. Während man noch nach einer Telefonzelle sucht, trifft man auf einen alten Eremiten, der einiges über die geheimnisvolle Perücke des biblischen Samson weiß, die ihrem Träger übermenschliche Fähigkeiten verleiht. Kurzentschlossen machen sich Held und Lady daran, die heiligen Haare zu suchen. Die Hatz nach den Locken findet in einer Real-Time-3D-Umgebung statt, wie sie im Moment Mode ist. Es kommt jedoch eher auf kombinatorische Fähigkeiten und Geschick an und nicht so sehr aufs Ballern wie bei anderen Vertretern dieses speziellen 3D-Genres.



◄ *Ich geh' meilenweit für ein Adventure*

Die Grafiken sind sehr stilvoll und atmosphärisch, und auch der Sound paßt prima zum antiken Wüstenambiente. Das Gameplay setzt sich hauptsächlich aus Laufen und Kartographieren zusammen. Ab und zu lassen sich ein paar Schätze oder energiespendende Früchte einsammeln, und man sollte tunlichst darauf achten, nicht auf Skorpione oder Vogelspinnen zu treten. Die Labyrinthe sind jedoch riesig, und man hat schon einiges zu tun, will man auch den letzten Winkel erfassen. Damit das Ganze nicht so langweilig wird, sind auch noch einige Action-"Spiele im Spiel" eingebaut. Die Kombination von klassischen Adventureelementen und einer modernen Rollenspielumgebung ist richtungsweisend.

Leider erfordert die Art des Spiels auch einen flinken Rechner.








Immer Ärger mit dem Glockenspiel

POP'N TWINBEE – RAINBOW BELL ADVENTURES

Super NES, 139,95 DM, Hersteller: **Konami**, Japan, Muster von: **Die Cassette**.

Auf den Donburi-Inseln wurde der Frieden massiv gestört. Die sieben farbigen Glocken, auch Regenbogenglocken genannt, sind verschwunden und damit auch der Frieden der Inseln. Wie konnte das geschehen? Obwohl die Bee-Geschwister tagein, tagaus mit ihren Turnschuhraumkreuzern Kontrollflüge veranstaltet haben! Eine ganz schlimme Geschichte. Dieser Oberfiesling Dr. Warmon ist an allem schuld. Er will die Inseln seiner Tyrannei unterwerfen. Und um sein Vorhaben auch noch zu unterstreichen, hat es der Obermöpp geschafft, die liebliche Prinzessin Melora, den Augenstern aller Donburianer, zu entführen. Doch so einfach, wie es sich der fiese Warmon vorstellt, läuft der Hase nicht. Dafür sorgen schon Twinbee, Winbee und Gwinbee, die in dem gütigen Dr. Shinamon einen guten Lehrmeister hatten. Letzterer schickt seine besten Schüler auf den Weg, um die Glocken und die Prinzessin zu retten.

Allein oder mit einem(r) Freund(in) – so vorhanden – könnt Ihr Euch ans Werk machen und diese knifflige Aufgabe lösen. Dazu stehen Euch richtig nette Waffen zur Verfügung. Je nachdem, welchen Bee Ihr gewählt habt, könnt Ihr seine Stärken benutzen: Twinbee haut seine Gegner mit dem Hammer aus den Socken, Winbee verwendet sein Power-Band, und Gwinbee donnert den Unholden seine Rassel an die Birne. Daneben können die Bees Powersprünge und -schläge ausführen oder Crushangriffe starten. Also ich möchte da nicht Gegner sein, denn da gibt's mächtig Haue.

▲ *Ich hau' dir gleich eins auf die Mütze*

Ansonsten gilt es, reichlich Glöckchen einzusammeln. Per Schlüssel, der natürlich versteckt ist, kommt man dann ein Level weiter. Die Bees haben mir wirklich gut gefallen. Die Grafik ist erfrischend bunt und der Soundtrack knackig.



A3 Vertriebs GmbH

Bestellungen Mo-Sa (10-18 Uhr)+ So(14-20 Uhr) unter Tel: 089/3073333, Fax: 30778876

Keine Versandkosten bei Lieferungen in Deutschland!Daher erhältst Du bei einer Bestellung von mehreren Spielen, ab dem 2. Spiel DM 8,- Portogutschrift je weiteres Spiel!

PC (1,44 MB)

Nr.	Titel		Preis
26003	1869	d	93,85
26013	A-Train	d	104,85
26053	Aces Of The Pacific + Mission	a	79,85
28813	Aces Over Europe	d	93,85
26893	Airbus A320 Edition USA	a	99,85
25060	Airlines	a	79,85
27133	Alien Breed	a	69,85
25153	Alone In The Dark 2	d	99,85
25193	Ambush At Sorinor	a	99,85
27203	Anstoss	d	79,85
30253	Archon Ultra	e	69,85
30503	Aufschwung Ost	d	79,85
25031	Backdoor Club	d	59,95
28333	Ballistic Diplomacy	d	59,85
26393	Bard's Tale Trilogy (1-3)	a	86,85
25053	Battle Isle 2	d	93,85
25024	Beneath A Steel Sky	d	86,85
34053	Big Sea	a	79,85
25071	Bloodnet	a	99,85
25553	Bloodstone	a	74,85
25663	Body Blows	a	69,85
26553	Bundesliga Manager Profess. 2.0	d	79,85
25233	Caesar's Palace	a	69,85
30533	Cannon Fodder	a	79,85
26002	Carriers At War 2	e	93,85
30273	Christoph Kolumbus	d	93,85
26753	Civilization	d	104,85
26073	Clash Of Steel	e	86,85
34603	Comanche Mission Disk 2	d	69,85
25823	CyberRace	d	74,85
26004	Dangerous Streets	a	59,85
30283	Darklands	d	93,85
27013	Das schwarze Auge 1	d	93,85
28183	Day Of The Tentacle (Maniac 2)	d	99,85
25008	Der Clou	d	93,85
27063	Der Patrizier	d	93,85
25633	Der Planer	d	93,85
25813	Dogfight	a	104,85
25032	Dream Girls	d	59,95
27143	Dune 2 - Battle For Arrakis	d	74,85
25493	Dungeon Hack	e	79,85
27153	Dungeon Master	d	79,85
25803	Eishockey Manager	d	93,85
34663	Elder Scrolls - Arena	e	79,85
20037	Electric Dreams	d	59,95
30063	Elite 2 - Frontier	d	79,85
25593	Empire Deluxe	e	93,85
20038	Erotic Zone	d	59,95
27633	Eye Of The Beholder 3	d	93,85
27313	F-117A Nighthawk 2.0	a	104,85
30313	Fantasy Empires	e	79,85
28083	Fields Of Glory	d	104,85
27403	Fire & Ice	a	69,85
28513	Flashback	d	79,85
25263	Football Manager 3	d	93,85
27433	Formula One Grand Prix	a	104,85
25044	FS5 Scenery Disk San Francisco	a	79,85
26005	FS5 Scenery Disk Washington	a	74,85
25061	Gabriel Knight	d	86,85
34123	Goblins 3	d	93,85
25533	Grand Slam Bridge 2	e	93,85
34733	Hand Of Fate (Kyrandia 2)	d	86,85
25793	Hannibal	d	93,85
34723	Harpoon 2	a	93,85
25273	High Command	e	93,85
27693	History Line 1914-1918	d	79,85
25058	In Extremis	d	79,85
25373	Inca 2 - Wiracocha	d	99,85
25473	Incredible Toons	d	86,85
27783	Indiana Jones 4	d	99,85
30243	Indy Car Racing	d	93,85
25413	Innocent Until Caught	d	99,85
28523	Ishar 2 - Messengers Of Doom	d	74,85
26203	Jurassic Park	a	79,85
27863	KGB	d	74,85
27923	King's Quest 6	d	93,85
30323	Kingmaker	d	79,85
25043	Lands Of Lore - Throne Of Chaos	d	74,85
30343	Leisure Suit Larry 6	d	86,85
28043	Lemmings 2 - The Tribes	a	93,85
28113	Links 386 Pro	a	104,85
27002	Links Pebble Beach	e	55,85
34743	Litil Divil	a	79,85
30003	Lost In Time 1 & 2	d	99,85
31383	Maelstrom	d	99,85
29933	Mario Teaches Typing	d	74,85
25283	Mario wird vermisst	d	86,85
25483	Master Of Orion	a	104,85
25753	McDonald Land	a	59,85
28203	Might & Magic 5	d	99,85
28443	Monkey Island 2	d	93,85
27503	Monopoly	d	86,85
27283	Mortal Kombat	a	69,85
27073	NFL Coaches Club Football	a	93,85
28223	NHL Hockey	a	93,85
25139	Nomad	a	69,85
34383	Oscar	a	69,85
34063	Oxyd Magnum	d	59,85
26443	Pacific Strike	a	99,85
27293	Penthouse Hot Numbers Deluxe	d	74,85
28593	Pinball Dreams	a	74,85
25113	Pirates! Gold	d	104,85
34093	Pizza Connection	d	99,85
28683	Populous 2	d	86,85
25063	Prince Of Persia 2	a	79,85
34863	Privateer Righteous Fire (Data1)	a	49,85
25403	Quarter Pole	a	59,85
25503	Quest For Glory 4	e	79,85
25000	Rally	e	76,85
26023	Red Baron + Mission Disk 1	d	93,85
25021	Return Of The Medusa Gold	d	93,85
30073	Return To Zork	a	93,85
27004	Robbo	a	49,85
25081	Rüsselsheim (Detroit)	d	79,85
25076	S.U.B.	d	79,85
30373	Sam & Max hit the road	d	99,85
30143	Seal Team	a	93,85
29043	Sensible Soccer 92/93	a	69,85
27093	Shadow Caster	a	93,85
25072	Siege + Data Disk (Dogs Of War)	a	114,85
34103	Silverball	a	69,85
25423	Sim City 2000	d	99,85
30053	Simon The Sorcerer	d	99,85
28263	Skat '92	d	74,85
25022	Software Manager	d	93,85
25723	Space Hulk	a	93,85
29233	Space Quest 5	d	79,85
30383	Speed Racer	a	79,85
30153	Spelljammer - Pirates Of ...	d	93,85
25443	Star Trek 2 - Judgment Rites	a	93,85
27103	Starlord	d	104,85
29383	Street Fighter 2	a	74,85
27113	Strike Commander Tactical Op. 1	a	49,85
25453	Strike Squad	a	99,85
34133	Striker	d	79,85
34783	Stronghold	d	93,85
25983	Stunt Island	d	104,85
30393	Subwars 2050	a	104,85
27025	Superfrog	a	69,85
30403	Syndicate Data Disk	d	49,85
30413	T.F.X.	a	99,85
25038	Teresa Personally	d	74,85
34423	Terminator 2	a	69,85
26633	Terminator 2029	e	86,85
34803	Terminator Rampage	e	79,85
30423	The Even More Incred. Machine	d	79,85
25213	The Lost Vikings	d	93,85
25183	Tornado	a	93,85
27003	Tornado Desert Storm Mission	a	49,85
29533	Trolls	a	59,85
25034	Tropical Heat	d	59,95
30443	Ultima 8 - Pagan	a	99,85
29583	Ultima Trilogy 2 (4,5,6)	a	86,85
29603	Ultima Underworld 2	a	86,85
30173	Unlimited Adventures	d	93,85
26803	V For Victory 4	e	83,85
26933	Wallstreet Manager	d	93,85
25093	War In The Gulf	d	86,85
25293	Warlords 2	e	93,85
28293	Wing Commander Academy	e	76,85
29783	Winter Challenge	a	74,85
25993	WWF European Rampage	a	79,85
30263	X-Wing Mission 2: B-Wing	d	51,85
26913	X-Wing Upgrade d + Mission 1	d	69,85
26963	Yo! Joe!	a	74,85
26303	Zeppelin - Giant Of The Sky	d	93,85

AMIGA CD32

Nr.	Titel		Preis
25052	Alien Breed Spec.Ed. + Qwak	a	59,85
25085	Arabian Nights	d	59,85
27021	Bubba 'n' Stix	a	69,85
27022	Chuck Rock 1	a	39,85
25049	Deep Core	a	59,85
25018	Der Clou	d	79,85
27024	Disposable Hero	a	69,85
30069	Elite 2 - Frontier	d	74,85
25005	Fire Force	a	69,85
26209	Jurassic Park	a	74,85
30479	Labyrinth Of Time	e	69,85
25129	Liberation - Captive 2	e	74,85
25899	Lotus Trilogy (1+2+3)	a	69,85
25065	Mean Arenas	a	59,85
34029	Microcosm	a	114,85
25319	Morph	a	74,85
28609	Pinball Fantasies	a	74,85
25119	Pirates! Gold	a	74,85
25019	Project X + F17 Challenge	a	49,85
25004	Seek & Destroy	a	59,85
29049	Sensible Soccer 92/93	a	59,85
30499	Sleepwalker	a	79,85
28869	Soccer Kid	a	74,85
25137	Ultimate Body Blows	a	69,85
25689	Whale's Voyage	a	69,85
29889	Zool	a	69,85

AMIGA 1200/4000

Nr.	Titel		Preis
26008	1869	d	79,85
28278	Alien Breed 2	a	69,85
27208	Anstoss	d	79,85
28368	Body Blows Galactic	a	69,85
25141	Burning Rubber	a	74,85
25228	Burntime	d	79,85
26728	Chaos Engine	a	59,85
26929	D/Generation	a	49,85
25015	Der Clou	d	79,85
30308	Der Schatz im Silbersee	d	93,85
27188	Dynatech	d	69,85
34878	Elfmania	a	59,85
27238	Elysium	d	79,85
26108	Hattrick!	d	79,85
28528	Ishar 2 - Messengers Of Doom	d	74,85
26208	Jurassic Park	d	74,85
27928	King's Quest 6	d	74,85
25318	Morph	a	74,85
34388	Oscar	a	59,85
27298	Penthouse Hot Numbers Deluxe	a	74,85
28608	Pinball Fantasies	a	69,85
25138	Robocod - James Pond 2	a	29,85
25124	S.U.B.	d	69,85
25087	Second Samurai	a	74,85
29188	Sim Life	d	93,85
30058	Simon The Sorcerer	d	93,85
28868	Soccer Kid	a	74,85
29328	Star Trek - 25th Anniversary	e	79,85
25698	Transarctica	d	69,85
29538	Trolls	a	59,85
25688	Whale's Voyage	d	74,85
28958	Zool	a	59,85
29888	Zool 2	a	59,85

AMIGA 500/600/2000

Nr.	Titel		Preis
26007	1869	d	79,85
26017	A-Train	d	93,85
26897	Airbus A320 Edition USA	a	99,85
28237	Alien 3	a	59,85
28277	Alien Breed 2	a	59,85
34077	Ambermoon	d	93,85
26227	Ancient Art Of War In The Skies	a	74,85
27207	Anstoss	d	79,85
30507	Aufschwung Ost	d	74,85
26337	B-17 Flying Fortress	a	79,85
26347	B.C. Kid	a	59,85
29917	Battle Team (Isle + Data 1)	a	79,85
34057	Big Sea	a	74,85
28367	Body Blows Galactic	a	59,85
26557	Bundesliga Manager Profess. 2.0	d	79,85
25227	Burntime	d	79,85
30537	Cannon Fodder	a	59,85
30277	Christoph Kolumbus	d	86,85
26757	Civilization	d	89,85
30547	Cool Spot	a	69,85
27000	Cyberpunk	a	69,85
27017	Das schwarze Auge 1	d	86,85
25009	Der Clou	d	79,85
27067	Der Patrizier	d	79,85
25657	Desert Strike	a	69,85
28477	Die Siedler	d	93,85
25817	Dogfight	a	79,85
25717	Doofus	a	59,85
27147	Dune 2 - Battle For Arrakis	d	69,85
27167	Dungeon Master + Chaos S	a	74,85
27177	Dynablaster	a	74,85
27187	Dynatech	d	69,85
25807	Eishockey Manager	d	86,85
34877	Elfmania	a	59,85
30067	Elite 2 - Frontier	d	69,85
27237	Elysium	d	79,85
27317	F-117A Nighthawk	a	79,85
27407	Fire & Ice	a	59,85
28517	Flashback	d	74,85
27437	Formula One Grand Prix	a	89,85
25177	Global Gladiators	a	59,85
28067	Goal!	a	69,85
27497	Gobliins 2	d	79,85
27557	Gunship 2000	a	79,85
25797	Hannibal	d	79,85
26107	Hattrick!	d	79,85
27697	History Line 1914-1918	d	79,85
27787	Indiana Jones 4	d	93,85
25417	Innocent Until Caught	a	79,85
28527	Ishar 2 - Messengers Of Doom	d	69,85
26207	Jurassic Park	d	69,85
27867	KGB	d	69,85
30327	Kingmaker	d	79,85
27987	Legend Of Kyrandia	d	86,85
28047	Lemmings 2 - The Tribes	a	74,85
25907	Lionheart	a	69,85
26037	Lothar Matthäus Fußball	d	74,85
25897	Lotus Compilation (1,2,3)	a	69,85
25757	McDonald Land	a	59,85
25857	Missiles Over Xerion	a	59,85
28447	Monkey Island 2	d	93,85
27287	Mortal Kombat	a	69,85
25017	Mr. Nutz	a	59,85
28767	Nicky Boom 2	d	74,85
34387	Oscar	a	59,85
27297	Penthouse Hot Numbers Deluxe	d	69,85
25118	Perihelion	a	74,85
25050	Pinball Dreams + Fantasies	a	74,85
28687	Populous 2	d	74,85
34017	Premier Manager 2	e	59,85
30237	Prime Mover	a	69,85
27020	Puggsy	a	74,85
25407	Quarter Pole	d	74,85
25011	Return Of The Medusa Gold	d	79,85
28947	Road Rash	a	69,85
25121	S.U.B.	d	69,85
25012	Second Samurai	a	74,85
29047	Sensible Soccer 92/93	a	59,85
25007	Sim City Deluxe	a	93,85
25064	Simon The Sorcerer	d	79,85
25014	Software Manager	d	79,85
25727	Space Hulk	a	76,85
26777	Superfrog	a	59,85
28967	Syndicate	a	74,85
30417	T.F.X.	a	79,85
34427	Terminator 2	a	69,85
25187	Tornado	a	79,85
25697	Transarctica	d	69,85
26097	Traps 'n' Treasures	a	74,85
29537	Trolls	a	59,85
28897	Turrican 3	a	74,85
25687	Whale's Voyage	d	74,85
34887	Wiz'n'Liz	a	74,85
25997	WWF European Rampage	a	74,85
28957	Zool 2	a	59,85

ATARI ST

Nr.	Titel		Preis
29001	Airbus A320 Europa Edition	a	79,85
25112	Bart vs. The World	a	59,85
29002	Bundesliga Manager Prof. 2.0	d	79,85
25114	Cannon Fodder	a	69,85
29004	Civilization	a	79,85
29005	Der Patrizier	d	79,85
29006	Dogfight	a	79,85
25066	Dreamlands (3er-Sammlung)	a	79,95
27005	Kingmaker	d	99,95

PC CD-ROM

Nr.	Titel		Preis
26186	Alone In The Dark	d	104,85
25056	Battle Isle 2	d	99,85
25025	Beneath A Steel Sky	d	121,85
25090	Bloodnet	a	99,85
28836	Blue Force	a	79,85
26566	Burning Steel + Mission Disks	d	99,85
25226	Burntime	d	93,85
26536	Chessmaster Pro	a	114,85
25956	Comanche + Mission 1 & 2	d	104,85
27001	Cover Girl Strip Poker	d	79,85
25086	Critical Path	e	114,85
25826	CyberRace	d	99,85
27016	Das schwarze Auge 1: Schick.	d	79,85
28186	Day Of The Tentacle (Maniac 2)	d	104,85
25026	Der Clou	d	93,85
27066	Der Patrizier	d	99,85
27007	Der Planer	d	99,85
34176	Der Rasenmäher-Mann	a	99,85
30106	Dracula Unleashed	a	102,85
25051	Dragonsphere	a	99,85
25142	Dungeon Hack	e	79,85
26736	Eye Of The Beholder 1-3 Trilogy	d	99,85
30316	Fantasy Empires	e	79,85
25030	Foxy Clips	d	49,85
25566	Freddy Pharkas	a	93,85
25616	Gabriel Knight	e	93,85
34126	Goblins 3	d	114,85
27536	Golden 7 (7er-Sammlung)	d	104,85
25796	Hannibal & 200 Shareware-Games	d	74,85
27696	History Line 1914-1918	d	74,85
27756	Inca	d	128,85
25376	Inca 2 - Wiracocha	d	128,85
27786	Indiana Jones 4	a	99,85
30466	Iron Helix	a	93,85
25140	Journeyman Project	d	79,85
26206	Jurassic Park	a	79,85
27926	King's Quest 6	a	99,85
30476	Labyrinth Of Time	e	86,85
25046	Lands Of Lore - Throne Of Chaos	d	104,85
27986	Legend Of Kyrandia	v	93,85
25094	Leisure Suit Larry 6	a	93,85
28036	Lemmings 1 Doublepack	a	79,85
30006	Lost In Time 1 & 2	d	114,85
34006	Lucas Arts Classic Adventures	d	114,85
25062	Man Enough	e	93,85
34026	Microcosm	a	121,85
28206	Might & Magic Trilogie (3,4,5)	d	99,85
25096	Myst	a	135,85
34386	Oscar	a	74,85
28256	Protostar	a	79,85
25396	Rebel Assault	d	104,85
30076	Return To Zork	a	99,85
25746	Ringworld - Revenge Of The Pat.	e	79,85
25098	Shadowcaster	a	114,85
25099	Sherlock Holmes: The Lost Files	d	114,85
29396	Strike Commander + SAP + TacOp1	a	99,85
34786	Stronghold	d	93,85
27011	Syndicate Plus	d	114,85
30416	T.F.X	a	104,85
25029	Teresa Art Of Eden (4er-Samml.)	d	89,85
25028	Teresa In Paradise (4er-Samml.)	d	89,85
26136	The 7th Guest	a	104,85
27009	Tie Fighter	e	99,85
25002	Tornado + Mission Desert Storm	a	104,85
27010	Ultima 8 - Pagan	d	135,85
29586	Ultima Compilation (1-6)	a	135,85
29606	Ultima Underworld 1 + 2	e	99,85
26306	Zeppelin - Giant Of The Sky	d	99,85

APPLE MAC

Nr.	Titel		Preis
25088	A Hard Day's Night (Beatles)	e	79,85
35505	A-Train	a	99,85
35507	Another World	e	74,85
35510	Carriers At War 2	e	93,85
25110	Fatty Bear	e	128,85
25101	Freddy Pharkas	e	86,85
25102	Harpoon 2	e	93,85
25089	Iron Helix	a	93,85
35519	King's Quest 6	a	93,85
27015	Labyrinth Of Time	e	128,85
25134	Legend of Kyrandia		86,85
35522	Monkey Island 2	e	99,85
25111	New Kid on the Block		83,85
25136	Peter Gabriel's Xplora 1	e	142,85
27012	PGA Tour Golf 2.0	a	93,85
25135	Populous		83,85
25104	Powermonger	a	89,85
35527	Prince Of Persia	e	79,85
25105	Prince Of Persia 2	a	83,85
25055	Sim City 2000	e	86,85
35531	Sim City Deluxe	a	104,85
35532	Sim Earth	a	99,85
25067	Spelunx	e	79,85
25108	Syndicate	a	83,85
27018	The 7th Guest	a	149,85
25109	Victory At Sea	e	93,85
27006	Xmas Lemmings	a	49,85

JOYSTICKS

Nr.	Artikel	Preis
	GRAVIS / LOGI	
10194	Gravis GamePad	55,85
10458	Gravis Joystick Analog schwarz	89,85
10460	Gravis Joystick Analog Pro	109,85
10106	Gravis Gamecard	68,85
12056	Logi CyberMan	222,85
	QUICKSHOT	
10095	QS-123 Warrior 5	29,85
12020	QS-146 Intruder 5	57,85
12021	QS-151 Aviator 5	69,85
	COMPETITION PRO	
10555	Mini transparent	68,95
12022	PC grau	78,95
10540	Standard transparent	68,95
	KONIX	
13027	Speedking Standard Analog	39,85
13028	Speedking Dauerfeuer Digital	34,85
	CH-PRODUCTS	
13029	Mach I	49,85
13030	Mach I Plus	59,85
13034	Mach II	69,85
13035	Mach III	79,85
13038	Flightstick	99,85
13039	Flightstick Pro	169,85
13040	Rollermouse	189,85
13041	Gamecard III Automatic	89,85

e=engl.; d=dt; a=dt.Anleitung

Liefer-/Zahlungsbedingungen

Inland: Lieferung transportkostenfrei gegen Nachnahme, Visa-/EuroCard oder Euroscheck-Vorauskasse; Stammkunden gegen Rechnung. Ausland: zzgl. DM 25,- Transport (nur Euroscheck-Vorauskasse) Druckfehler und Irrtum vorbehalten, Preisänderungen ohne Vorankündigung möglich.

A3 Vertriebs GmbH

Laden: Mo-Fr 10-18 Sa 10-13

Hohenzollernstr. 90

80796 München

Tel.: 089 / 307 33 33

Mo-Sa: 10-18,So:14-20Uhr

Fax: 089 / 30778876

Grüße an "Magic" Johnson

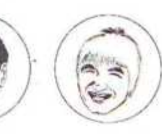
HYPERDUNK

Mega Drive, 129,95 DM, Hersteller: **Konami**, Japan, Muster von: **Die Cassette**.

Basketball am Computer – nicht nur etwas für Bohnenstangen. Besitzer eines Mega Drive zum Beispiel können durchaus klein sein, wenn sie im folgenden Game erfolgreich sein möchten.



Gerade redet alles über NBA Jam, da steuert auch Konami sein Scherflein bei – sprich: sein Basketballspiel. **Hyperdunk** heißt's, und Spaß macht's. Schnell und unkompliziert ist es: Bis zu acht Spieler können am Turnier teilnehmen, wenn man ein "Sega Tap" hat. Hektische Kommentare des Reporters stacheln an, Spielerauswahl, Auswechslungen und Statistiken sind wohl selbstverständlich. Anders als bei NBA kämpfen jeweils volle Mannschaften und nicht nur je zwei Spieler um den Sieg, das Ganze wird dadurch actionlastiger, weniger komplex. Technisch wären noch knackige Musik und relativ bescheidene Grafik zu vermelden. Das hätte auf jeden Fall besser werden müssen und können, tut jedoch dem Spielspaß keinen Abbruch. Auch wenn NBA Jam vielleicht etwas ausgetüftelter ist, lohnt es sich, beide Produkte einmal anzuschauen.



▲ *Husch, husch ins Körbchen*

▶ *Heiße Duelle am Korb*






Kurzes Vergnügen

EYE OF THE STORM

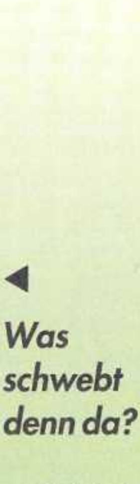
Amiga 2000/3000/4000, 99,95 DM, geplant für: **PC**, Hersteller: **Rebellion**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Da sieht man eine ansprechende Verpackung mit ein paar Screens eines Spiels, nach dem man sich die Finger lecken könnte, installiert es – und der Ärger beginnt.

Eye of the Storm ist der Titel eines kosmischen Strategiespiels von Rebellion. Von der Aufmachung her an "Elite" angelehnt, handelt EOTS von einer Entdeckung auf einem Nachbarplaneten der Erde – dem Jupiter. In dem bekannten roten Auge befindet sich eine unbekannte Fauna und Flora – gefährlich, faszinierend und absolut fremd.

Das ruft Umweltschützer auf den Plan, die diese sonderbare Welt untersuchen und schützen wollen. Sie versuchen mit Hilfe von "Drohnen" (kleinen Raumschiffen) und Sonden mehr über die seltsame Welt im roten Auge zu erfahren. Die Regierung der Erde dagegen, nur auf Profit bedacht, erklärt das Gebiet zur gesetzlosen Zone.

Das Spiel selbst hält von der Grafik her, was es verspricht. Dreidimensionale Vektordarstellung mit flüssigen Animationen und einem guten Gameplay – so habe ich mir das vorgestellt.



◀ *Was schwebt denn da?*

Doch kommen wir zur Kehrseite: Auf meinem A3000 stürzt das Teil andauernd ab, auf einem A4000 lief es überhaupt nicht. Turbokarten (eine 030er für einen A2000) machen dem Game auch keine Freude. Die Installation auf HD ist nicht vorgesehen, aber möglich – wenn man von hinten durch die Brust ins Auge sticht. O.k., für "Otto Normal-Amiganer" mag das nicht wichtig sein, aber es zeigt, wie wenig Gedanken sich so manche Spieleprogrammierer über das System an sich machen. Mein Tip: Das Spiel lohnt sich, aber achtet auf Eure Konfiguration.





Fußball ist unser Leben

Es gibt viele Computerspiele, die sich mehr oder weniger mit dem Führen eines Fußballvereins beschäftigen. Aber die reine Trainerarbeit, die fehlte bis jetzt. Bis jetzt...

Das Softwarelabel Black Legend stammt aus dem Mutterland der balltretenden Zunft, aus England. Kein Wunder, daß auch bei dieser Firma ein Programmierer gefunden wurde, der sich in den Fußballregeln und dem ganzen Drumherum so auskennt, daß er ein Programm schreiben konnte. Allerdings ging die Umsetzung des Rasensports diesmal andere Wege: weg vom Management, hin zum reinen Sport.

Tag Chef, ich bin der kleine Vogts

Das erste, was nach dem Start von **Trainer** auffällt, ist der detailreiche Bildschirm, der allerdings nur Aktivitäten zeigt, die die Mannschaft und das Training betreffen. Ziel des Spiels ist es, sich mit der Mannschaft an die Spitze der nationalen Liga zu setzen. Dazu müssen Mannschaft und Umfeld harmonieren, und das zu erreichen ist nun mal die Aufgabe des Trainers.

DER TRAINER

Amiga (1 MB RAM), **79,95 DM**, geplant für: **PC**, Hersteller: **Black Legend**, England, Muster von: **Software 2000**.

Die Spiele selbst sind so gehalten, daß nicht einfach Glück und Zufall (vom Computer gesteuert) das Spielgeschehen bestimmen. Im Gegenteil, das Spielresultat ist das Ergebnis aus der Stärke – oder Schwäche – der Mannschaft, den emotionalen Einflüssen, den Gehältern, der richtigen Plazierung jedes Einzelnen auf dem Spielfeld. Macht man zum Beispiel einen der Spieler zum Kapitän der Mannschaft, ohne daß dieser mit der Last der Verantwortung fertig wird, dann wirkt sich das auf seine Leistungen aus. Ein anderer, der sich übergangen fühlt, wird dann wahrscheinlich mit einem anderen Verein liebäugeln und nicht mal mehr die Hälfte an Einsatz zeigen.

Auch sind die Spieler in ihrem Wesen sehr unterschiedlich. Neigt einer der Spieler oft zu Wutausbrüchen, dann kann man sicher sein, daß er erster Anwärter auf die rote Karte ist. Ist einer der Spieler von Haus aus ein Torjäger, dann wird er mit einer Rolle als Libero nicht besonders glücklich.

Der Trainer kann in momentan laufende Spiele so weit eingreifen, daß er Spieler auswechselt, neue Anweisungen gibt oder Umstellungen vornimmt. Doch Vorsicht: Das kann unter Umständen radikale Veränderungen nach sich ziehen.

Für jeden Geschmack

Black Legend bringt vier verschiedene Versionen heraus:

– Die englischen Premier- und First-Divisions,
– Schottische Premier- und First-Divisions,
– die italienischen Ligen der Serie A und B sowie
– die deutsche erste und zweite Bundesliga, letztere mit leicht verändertem Namen, aber inklusive Editor. Hier können Spieler- und Vereinsnamen nach eigenen Wünschen geändert werden.



▲ *Jedem seine Lieblingsmannschaft*

Enthalten ist im Spiel auch eine Datenbank, in der alle Spieler anhand ihrer Eigenschaften herausgesucht werden können. Ein kleines Malprogramm dient zum Entwerfen einer eigenen Vereinsflagge.

Obwohl derselbe Distributor, nämlich Software 2000, sowohl dieses Spiel als auch den Bundesliga-Manager vertreibt, finden hier keine Überschneidungen statt. Während der Manager sich vor allem um finanzielle Dinge kümmern muß, darf sich der Trainer voll auf seine Mannschaft konzentrieren. Und dank des Detailreichtums – der Programmierer hat zum Beispiel drei Jahre am Programm gefeilt, um für das Zusammentragen aller wichtiger Daten und Fakten über Spieler und Ligen Zeit zu haben – ist der Trainer alles andere als langweilig. Schließlich ist es bestimmt spannend zu sehen, warum so viele Bundesligatrainer Probleme haben, über einen längeren Zeitraum "am Ball" zu bleiben, oder?

▲ *Und hier trägt man die sprichwörtlichen Eulen nach Liverpool*

Hier noch ein paar technische Details: Das Spiel für den Amiga benötigt 1 MByte RAM, läßt sich aber leider nicht auf Festplatte installieren. Allerdings sind nur wenige Sekunden Ladezeit nötig. Das Spiel selbst entstand aus über 900 KByte Sourcecode, geschrieben in Assembler. Jeder Spieler bekommt 30 einzelne Parameter zugewiesen, darunter Alter, Einstellung, Fitneß, Moral, Beliebtheit, Benehmen, Aggressivität. Insgesamt werden 3740 nationale und internationale Spieler verwaltet, die Gesamtparameterzahl beträgt 41840.

Zum Thema Fakten und Zahlen: Es gibt 16 unterschiedliche Taktiken, 13 verschiedene Statistiken. Bis zu 48 Spieler können in einem Multi-Player-System agieren. Die Schiedsrichter besitzen übrigens eigene Charaktereigenschaften: So kann man unter Umständen schon vor dem Spiel einschätzen, wie vorsichtig man taktieren muß oder wie weit man gehen kann.

Es gibt viele unterschiedliche Wettbewerbe, darunter die Ligen, aber auch Freundschaftsspiele und Cups. Alle wichtigen Informationen zu den Spielen können auf den Drucker ausgegeben werden.

Wie viele Details im Spiel tatsächlich enthalten sind, kann man nur ermessen, wenn man das Spiel "live" vor sich sieht. Dann kann man auch selbst über den flüssigen, stellenweise sogar packenden Spielablauf staunen. Für Fußballbegeisterte ist es somit fast schon ein Muß, den "Trainer" zu besitzen. Aber auch sonst kann das Game überzeugen.







Wiillmaaa...

Was habe ich mich jede Woche über die Familie Feuerstein gefreut, wenn der kleine Säbelzahntiger den guten Fred so mir nichts, dir nichts vor die Tür gesetzt hat.



▲ *Fred, der Held meiner Kinderträume*

Sie sind wieder zurück, aber diesmal nicht auf dem heimischen Fernseher, sondern auf dem ebenso heimischen SNES: die Feuersteins oder wie es so schön amerikanisiert heißt: THE FLINTSTONES. Und wie im richtigen Film möchte Fred um alles in der Welt der große Pubah des Königlichen Ordens der Wasserbüffel werden.

Um König zu werden (sein größter Wunsch) muß Fred Feuerstein ein großes Abenteuer bestehen und den Schatz Sierra Madrock finden. Doch ganz so einfach, wie Fred sich das vorstellt, geht es nicht, denn vor dem Erfolg ist nun mal der Schweiß angesagt. Allerdings erhält Fred – wie immer – Rückendeckung von seinem besten Kumpel Barney.

THE FLINTSTONES

Super NES, 139,95 DM, Hersteller: **Taito, Japan**, Muster von: **Laguna**.



▲ *Vorsicht: naß!*

Ihr beginnt bei Freds Lieblingsbeschäftigung: dem Bowlingspiel. Im ersten Level muß Fred Fässer zerschlagen und die frei gewordenen Sternchen einsammeln. Ab und zu springen Monster aus dem Gebüsch, für deren Zermanschung es Muscheln gibt, die offizielle Währung von Steintal. Damit kann Fred dann einkaufen.

Weitere Boni sind Extraleben, Herzen, Äpfel und große Sterne. Beginnt die Lebensenergie abzuflauen, dann sollte man entweder Kaktussaft trinken oder Eiersandwiches essen. Ihr findet übrigens beides im Café. In und um Steintal herum gibt es ebenfalls reichlich Interessantes zu entdecken – beispielsweise das Stadion, wo Ihr Sport treiben könnt, oder den Park, das Amüsementzentrum Steintals. Habt Ihr ein Level beendet, könnt Ihr Bingo spielen und je nach Glück ein oder kein Leben ergattern. Mehr Spaß bringt das Spiel im Zweispielermodus, ansonsten hebt sich es sich nicht über den Jump'n'Run-Durchschnitt hinaus.



Flurschaden

CORRIDOR 7

PC (386, VGA, DOS 5.0, 8 MB auf Festplatte; unterst. AdLib, SoundBlaster, Maus, Joystick), **54 DM**, Hersteller: **Capstone**, USA, Muster von: **Gametek**, England.

Wir schreiben das Jahr 2012. Die erste Marsexpedition hat auf dem roten Planeten Überreste fremder Zivilisationen entdeckt und ein seltsames Objekt mit zur Erde zurückgebracht. Im Geiste Oppenheimers zieht eine Schar eifriger Wissenschaftler in die Wüste von Nevada, um ein wenig gemeinnützige Technologieforschung zu betreiben. Doch es ist ein Kuckucksei, das man sich da ins Nest gelegt hat. Während einiger Strahlentests gewinnt das Objekt Eigenleben und spuckt riesige Mengen mächtig mieser Monster aus, die sich artgemäß sofort daranmachen, die Menschheit auszulöschen – und natürlich fangen sie mit Euren Kollegen in der Forschungsstation an. Einzig Ihr, die ihr als mutige Einzelkämpfer in die unheimlichen Korridore und Etagen des Labors eindringt, könnt die Katastrophe noch aufhalten – aber das muß ich wohl nicht im einzelnen erklären...

Machen wir es kurz: Vor zwei, drei Jahren hätte alle Welt über ein Spiel wie **Corridor 7** gestaunt; heute reiht es sich nahtlos in die Folge der Produkte ein, die den Wegbereitern des Genres nacheifern. Grafik? O.k., das ist Geschmackssache – Peter findet sie z.B. gut. Ich dagegen meine, daß wenige gute Ideen (Energiebarrieren, transparente Wände usw.) vom allgemein verwaschenen Eindruck nivelliert werden. Sound? Da wäre wohl mehr Bemühen angesagt gewesen: Abgesehen von den beinahe schon genretypischen Schwierigkeiten mit der Konfiguration diverser Soundkarten bleibt auch sonst nach wenigen Minuten nur ein flaues Gefühl.

◀ Auf der Lauer: leider nur eine Intrografik

Der Kimme nach zum Ziel ▶

Gameplay? Nun, halt wie immer bei solchen Games. Hier gibt's noch spezielle Ortungsgeräte und Infrarotbrillen, mit deren Hilfe "unsichtbare" Gegner ausfindig gemacht werden, sowie Annäherungsminen, die man ausstreut, um sich an den dämlichen Aliens zu erfreuen, die prompt hineintapern.

Gut, wir wollen nicht ungerecht sein. Genrefans werden durchaus ihren Spaß haben, und sie bekommen das Game zu einem vergleichsweise geringen Preis. Allen anderen rate ich aber, die Finger davon zu lassen.





Vollidioten

Torfköppe und Pappnasen haben Hochkonjunktur, vor allem im Fernsehen und bei Videogames. Die Veediots schaffen es, ihr Unwesen gleich auf beiden Plattformen zu treiben.

VEEDIOTS

Super NES, ca. 120 DM, Hersteller: **THQ**, England, Muster von: **Hersteller**.

In England läuft sie schon seit längerer Zeit: die Ren & Stimpy Show. Die beiden ziemlich undefinierbaren Cartoon-Helden sind so eine Art Dick-&-Doof-Verschnitt für Arme und haben zusammen mit einer Reihe weiterer Videoten tatsächlich nur Blödsinn im Kopf (oder was dafür durchgeht). Was liegt in diesem Fall näher, als die Veediots auch noch zu versoften? Gesagt, getan. Das SNES fiel den Programmierern als erstes zum Opfer. Schlicht und ergreifend **Veediots** ist der Titel des zwar ganz witzigen, grafisch aber nicht gerade zu Begeisterungsstürmen hinreißenden Geschicklichkeits-Games. Vier Levels lang hüpft und rennt Ihr Euch die Seele aus dem Leib, nur damit die Videoten endlich aus ihrer Fernsehshow raus und zu einer vernünftigen Pizza kommen. Für Abwechslung ist prinzipiell gesorgt: Mal hat sich (Ratte?) Ren als Maus verkleidet, damit der ziemlich dusselige (Kater?) Skimpy einen Job als Ungeziefervernichter bekommt (dem er dann mit allzuviel Inbrunst nachgeht), mal wird Skimpy von einem riesigen extraterrestrischen Schleimmonster verschluckt und muß sich nun durch dessen Gedärme wieder nach außen arbeiten. In der Armee macht Ren ebenfalls keine allzugute Figur, und wenn sich Skimpy als Erfinder eines Glückshelms versucht, dann kann auch das nur in die Hose gehen.

Nicht gerade alltäglich, die Szenarien, das muß man sagen, aber trotz der putzigen Musik ist Veediots nicht gerade ein Game, bei dem 'Langzeitmotivation' in Großbuchstaben auf der Packung steht.



◀ Oh no – schon wieder tapezieren!

Schöner Tag heute, newahr? ▶



THE REN & STIMPY SHOW PRESENTS: STIMPY'S INVENTION

Mega Drive, ca. 120 DM, Hersteller: **Sega/Nickelodeon**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Stümperei

Warum soll immer nur einer leiden, sagten sich die Erfinder der englischen Zeichentrickserie 'Ren & Stimpy' und suchten sich das Mega Drive als nächstes Opfer für eine Versoftung aus. Diesmal allerdings ist ihre Rechnung, das Game so schlecht wie die Show zu machen, nicht aufgegangen, denn **Stimpy's Invention** schlägt den ersten SNES-Titel um Längen.

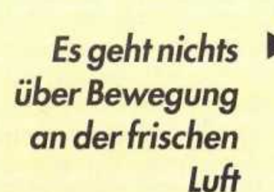
Kater Stimpy hat eine echt tolle Erfindung gemacht. Mit seiner Mutat-O-Matic kann er fiesen, stinkenden Müll in betörend duftende schinkenmäßige Gaumenfreuden umwandeln, die das Wasser in Mund und Mäulchen zusammenlaufen lassen. Das zumindest behauptet er, nur kommt beim ersten Versuch voll der Vorführeffekt zum Tragen, und das Ding explodiert.

Sind die Einzelteile auch in fünf Levels verstreut, funktioniert die mutierende Höllenmaschine immer noch insofern, als sie friedliche Rasenmäher, kalte Tiefkühlhähnchen oder nette Niethämmer in angriffslustige Lebensenergieräuber verwandelt. Die Action führt Euch durch eine seltsam verwandelte Nachbarschaft, ein Besuch im Hundezwinger steht Euch ebenso bevor wie ein Ausflug in den Zoo. Die Stadt ist auch nicht mehr das, was sie einmal war, bevor die Mutations-Maschine in Aktion trat, und das, was sich jetzt "freie Natur" schimpft, ist ein einziger Alptraum aus haarigen Riesennasen, Schnipsfingern und bloßliegenden Nerven. Also Augen zu und durch! Etwas hektisch ist die Action zwar, aber nicht unlösbar.

Stimpy's Invention kann als echtes Zweispielergame gespielt werden, wobei die beiden Freunde wegen ihrer zahlreichen, sehr unterschiedlichen Fähigkeiten tatsächlich im Team arbeiten müssen. Im Einspielermodus habt Ihr dafür die Möglichkeit, zwischen den beiden Charakteren hin- und herzuschalten. Zwei Schwierigkeitsstufen stehen ebenso zur Verfügung wie eine Paßwortoption nach gelösten Levels.



◀ *Die Wirtschaftsweisen melden das Ende der Rezession*





Es geht nichts über Bewegung an der frischen Luft ▶



NORMY'S BEACH BABE-O-RAMA

Mega Drive, **109,95 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Im Dutzend billiger

Eine witzige Story und eine sympathische Hauptfigur machen noch kein gutes Spiel. Das gilt leider auch für das Strand-"Babe-o-Rama".

Man kann's ja schon nachvollziehen, wenn ein junger, spritziger Kerl an den Strand geht und sich an den schönen Körpern erfreut, die sich in der Sonne aalen. Und es ist auch ganz verständlich, daß er es nicht besonders nett findet, wenn ein UFO kommt und gerade die schönsten Körper mitnimmt. Klar auch, daß er sich sofort auf den Weg macht, um diesem Unfug ein Ende zu bereiten.

Kurz: die Story ist nicht daran schuld, daß hier kein Hitstern prangt. Die einzelnen Zonen sind ganz nett gestylt, von der Steinzeit übers Mittelalter bis zum Weltraum reicht die Thematik der Levels,



◀ *Ob das ein Physiker ist, der Atome spalten will?*

aber richtig außergewöhnlich ist die Cartoon-Grafik auch wieder nicht. An Durchschnittlichkeit ist aber vor allem der Spielablauf nicht zu überbieten. Springen, Waffeneinsatz und eine Turboraserei... – gähn. Ab und zu ein paar Boni und versteckte Gänge, aber nichts, womit man sich den Bauch richtig vollschlagen könnte, und auch nichts, was schwer zu entdecken wäre.

Ja, ja, zugegeben, etwa alle 10 Minuten kommt auch eine Stelle, an der man grübeln muß, wie's weitergeht, wobei die Grübelei eigentlich in Sekundenbruchteilen abgeschlossen sein müßte. Ein Jump 'n'Run so zu programmieren, daß es keinen Spaß macht, würde schon eine gesteigerte Unfähigkeit voraussetzen. Nachdem es auf dem Mega Drive aber wahrlich nicht an ähnlichen, besseren Spielen mangelt, bleibt Normy eben Dutzendware. Eine ganze Weile ist man wohl damit beschäftigt, weil die Levels recht lang sind – und weil auf eine Paßwortoption verzichtet wurde! Jetzt schaut das Normy-Sprite mit ganz traurigen Augen. Nein, sorry Junge, mehr Punkte gibt's nicht. Aber wenn Du wieder am Strand bist, besuche ich Dich mal.



▼ *Ist das vielleicht Ihr Huhn, Frau Bratbecker?*



Kobolde sind kleine, eigentlich äußerst friedfertige Wesen, die so manchen Streich auf Lager haben. Doch was passiert, wenn eine böse Macht sie verhext?



POCKY & ROCKY

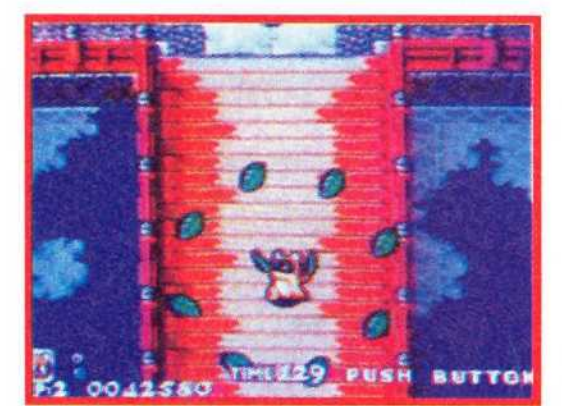
Super NES, **149,95 DM**, Hersteller: **Natsume**, Japan, Muster von: **Die Cassette**.

Rocky merkt als erster, daß im Wald etwas nicht stimmt. Kaum erzählt er Pocky davon, dem kleinen Zauberer, greifen sie auch schon an. Wer? Na, die Nopinokobolde natürlich. Sie sind von einer Minute auf die andere verrückt geworden und machen Jagd auf alles, was sich bewegt. Nun ist guter Rat teuer. Ihr könnt entweder Pocky oder Rocky zum Spielen aussuchen. Falls Freund oder Freundin greifbar sind, läßt sich's auch zu zweit spielen. Nach dem Start öffnet sich Euch der Koboldwald in seiner ganzen Pracht, und Ihr könnt Euch in acht verschiedene Richtungen bewegen. Eure Aufgabe ist es, dem Weg zu folgen und herauszubekommen, warum die Kobolde verrückt geworden sind. Es warten reichlich Monster auf Euch: Wandelnde Skelette, Dämonen, Geisterritter, Piraten, Löwen, Bazooka-Männer und ähnliches wollen Euch liebend gern den Garaus machen. Doch Pocky und Rocky wissen sich zur Wehr zu setzen. Pocky benutzt den magischen Stock, Rocky seinen unschlagbaren Waschbärenschwanz, um die Gegner matt zu setzen. Ihr könnt aber auch mit Pockys magischen Karten oder Rockys magischen Blättern herumwedeln. Der Effekt ist ähnlich. Außerdem könnt Ihr reichlich Waffen, Gegenstände wie Feuerbälle, Bomben, magische Drinks und Snacks sowie natürlich auch Extraleben ergattern. Besonders witzig sehen die schlapperigen Skelette aus, die sich anschleichen, oder die aufgespannten Regenschirme, die plötzlich Euren Weg kreuzen.

Pocky & Rocky ist zwar ein Shoot'em Up, aber keineswegs brutal. Zu zweit fetzt das Ganze erst richtig ab. Mein Daumen geht hier auf jeden Fall nach oben.



▲ *Der Bausparvertrag hat nicht gereicht*



▲ *Über wie viele Brücken muß ich doch gleich geh'n?*

Urteil: 10 — SUPERCOOL

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	11
Atmosphäre:	10
Dauerspaß:	10

Come on, let's fetz!

Jetzt ist es wirklich

MULTIMEDIA



Zusätzlich:

- *Programm- und Spiele-Demos*
- *Animationen*
- *Videos*
- *Sound*
- *Shareware*
- *Präsentationen und vieles mehr!*

Lesen ist gut, Erleben ist besser!

Seit 25. Mai am Kiosk

- **Computermagazin und CD-ROM als multimediale Einheit zum Superpreis – das gab's noch nie!**
- **Lassen Sie sich auf keinen Fall das große Abenteuer Multimedia entgehen!**

Inside MULTIMEDIA, jeden Monat neu!

Ausgabe Nr. 7 erscheint am 29. Juni

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG
Inside Multimedia erscheint im TRONIC-Verlag,
Postfach 1870, D-37258 Eschwege,
Tel. 0 56 51/ 929-0, Fax 0 56 51/ 929-144



Unter der Sonne Eschweges

AGA-Jürgen nennt es "fahrende Badewanne", Harley-Marcus rümpft die Nase. Hosenträger-Peter genießt die frische Luft, Game-Boy-Vera kann endlich einmal ihre coole Sonnenbrille ausprobieren. Winword-Stefan zieht es zu sehr, Geheimagent Thomas mag keine Autos, aus denen sein Hund rausspringen könnte. Gemeint ist Käppi-Kates GSI-Cabrio, mit dem er zur Zeit mächtig herumprahlt. Und bevor sich Klaus noch sein verbliebenes Haupthaar kahlschlägt, um sich selbst passend zum Auto zu stylen, schmieden seine Kollegen schon insgeheim Pläne, wie sie den Luftikus wieder auf den Boden der redaktionellen Tatsachen herunterholen können. Radmuttern entfernen allein hat da wohl wenig Zweck. Aber wie wäre es etwa mit einer vollautomatischen Sprinkleranlage für offene Sonnentage? Vielleicht habt Ihr ja eine Idee. Vielleicht aber auch ein interessanteres Thema? Schreibt wie immer an Eure ASM, Feedback, Postfach 1870, 37258 Eschwege

Blöder Brief

Hallo Papamamasohnbruderonkeltanteopa Feedback, jetzt will ich auch einmal so einen total blöden Leserbrief schreiben, ohne viel Sinn und was weiß ich was. Ich hätte da erst einmal ein paar Fragen:

1. Warum ist das Poster wieder klein? In der 10/93 war's nun endlich mal groß, alle waren froh, und jetzt? Die Motive sind aber nicht schlecht. *(Anm. d. Red.: Pack's doch einfach in einen DIN-A1-Farbkopierer, dann hast Du ein großes Poster. Klare Antwort: Das große Poschter ist schweineteuer! Und es bringt uns nicht soooooooooo enorm viele zusätzliche Leser ein, wie wir an der 10/93 gesehen haben. Somit hat unser gestrenger Verleger uns bis auf weiteres "Klein" verordnet. Das so gesparte Geld stecken wir lieber in den Rest des Heftes, da habt Ihr mehr von. – kate)*

2. Warum gibt es keine Redaktionsposter? Sagt jetzt nicht, im Feedback sind immer Fotos. Wie stellt Ihr Euch das denn vor, soll man die ausschneiden und damit das Zimmer tapezieren? *(Anm. d. Red.: Also atens sind im Feedback immer Fotos, und btens kann man die doch prima ausschneiden und mosaikartig an die Zimmerwand kleistern. Und überhaupt: Bist Du sicher, daß Du wirklich ein Poster willst, auf dem unsere Redaktion zu sehen ist? Eine rote Klinkermauer, Regale mit jeder Menge Papier und sonstigem Krimskrams, ein halbes Dutzend ungespülte Kaffeetassen – ob sich das an Deiner Zimmerwand nun so gut machen würde? – kate)* Was Positives: Zuerst fand ich alle Neuerungen nichtinwortezufassenschlecht, den Namen Spaß-Magazin fand ich SchOOPSe, die Hinweissymbole hätte ich am liebsten rausgerissen, verbrannt, ertränkt, aufgespießt. Ich wollte meine alte ASM wieder. Aber so langsam gefiel mir alles recht gut, und dann geschah es. Alle die, die den alten Zeiten nachtrauern, in denen angeblich alles Friede, Freude, Eierkuchen war, sollte man mal in einige alte ASMs gucken. Ja ja, da staunt Ihr, was? Da wird über die Redaktion hergezogen, Manni wird fertiggemacht, kein Leser scheint zufrieden zu sein, alles nur MOTZ. Früher war's also genauso, und Ihr könnt sicher sein, ein paar Redaktionen später werden ASM-Leser, voll nostalgischer Erinnerung, in jenen ASMs blättern, bei denen Peter Schmitz noch Chefred. war, und sich die gute alte Zeit, in der die ASM noch Spaß-Magazin hieß, zurückwünschen. Also, macht weiter so!

OXO

(Anm. d. Red.: Ja, ja! Wir beide werden dann mit weißen Bärten nebeneinander auf der Bank vorm Seniorenzentrum sitzen und von den guten alten Zeiten schwärmen, in denen man sich noch vor den Computer setzen mußte und ihn nicht gleich im Kopf hatte!

sz)

Gesichtsaufzug

Hi, it's me again (was für eine dolle Einleitung, gelle?). Nun zu meinem Anliegen (was für ein doller Übergang, gelle?): *(Anm. d. Red.: Da müßtest Du mal die Werra-Brücke unten am Werdchen sehen. Letztens war sie sogar etwas näher am Fluß als sonst. – kate)*

1) Wie wäre es, wenn Ihr zur nächsten Jubiläumsausgabe erneut ein Facelifting vornehmt? Ich meine damit die ASM 1/95: zehn Jahre ASM. *(Anm. d. Red.: Momentchen mal, meines Wissens war die erste ASM aber nicht im Januar 1985, sondern etwas später. Außerdem sind wir mit unseren Gesichtern ganz zufrieden. Was allerdings die Gestaltung des Hefts angeht: Wer weiß, vielleicht sind im nächsten Jahr schon Holografiefolie und Datenkristalle angesagt? – kate).* Dabei solltet Ihr allerdings nur die Bewertungskästchen ändern, denn der Rest gefällt mir einigermaßen. Also, Ihr solltet zu jedem System ein eigenes Bewertungskästchen machen, und darin die Fähigkeiten und Voraussetzungen für jedes einzelne System vorstellen... *(Anm. d. Red.: Es folgen nun einige Hinweise, wie diese Kästchen aussehen könnten und am Ende der Vorschlag, der Space Rat verschiedene Gesichter zu verpassen, je nachdem, welche Note das Game bekommt. Nee nee, auch wenn einige Kollegen von anderen Zeitschriften ihre Konterfeis mit Stimmungslagen von nölig bis grinseglücklich als Bewertungsbepper verwenden – wir finden Zahlenwerte einfach (an)sprechender. – kate)*

2) Da Ihr Euch Computer- und Konsolenspielemagazin nennt, frage ich mich, wo die Konsolencharts bleiben (Top 5 SNES, MD, 3DO, Jaguar genügt). Platzmangel? Von wegen, die Verkaufscharts sind megagroß, also verkleinern. Außerdem könnte die Überschrift "Hitline im..." ganz wegfallen; ist nämlich häßlich.

3) Ihr solltet wirklich mal überlegen, ob es sinnvoll ist, eine Juliausgabe Anfang Juni zu veröffentlichen. Muß das sein? Ich hoffe, Ihr berücksichtigt diese Vorschläge. Übrigens, ich bin 17.

Lone, the Invisible

(Anm. d. Red.: Sollte der letzte Satz eine Art Entschuldigung gewesen sein? Zum Erscheinungstermin: Das muß sein, sonst können wir die Augustausgabe nicht Anfang Juli veröffentlichen. Wegen der Konsolencharts: Ich werde als Dauerschreiber und -auswerter der Hitline/Lesercharts mal in einer stillen Minute drüber nachdenken. Der Titel "Hitline" ändert sich doch von Mal zu Mal: Mai, Juni, Juli und so weiter. ist das nix?

kate)

Doch "Wüste" auf PC

*(Zu Peters Antwort auf Heidis Leserbrief in ASM 5/94, Seite 48:) Mehrere Leser haben uns darauf hingewiesen, daß **It came from the Desert** doch für den PC erschienen und sogar in einer Uralt-ASM aufgetaucht ist, wenn es auch keinen offiziellen Deutschland-Vertrieb gegeben hat. Nun, den Irrtum in der Leserbriefantwort hatte ich verbockt, der Rest war von Seiner Schnittlaucht Peter Sz – er hat meine Auskunft ausnahmsweise nicht nachgecheckt, weil er der Meinung ist, daß Redakteure, die es schon drei Jahre hier ausgehalten haben, eigentlich alles kennen müßten.*

Nun denn, ICFTD ist Ende 1990 für den PC erschienen, wurde von Redakteur Cruiser in ASM 2/91, Seite 88, mit einem Gesamtergebnis von 2 Punkten ("Mangelhaft") bewertet und war damals nur per direktem Englandimport bei Leisuresoft zu haben. Alles, was Peter ansonsten über die Herstellerfirma Cinemaware und ihre Verflechtungen mit Mirrorsoft gesagt hat, stimmt. Cruiser ist schon Mega-Äonen lang nicht mehr bei der ASM, und von der jetzigen Mannschaft kannte niemand mehr das Programm. Ich für meinen Teil ziehe mich in meine Schmollecke zurück, in die ich jetzt jeden Morgen für 'ne halbe Stunde gestellt werde.

kate)

Brutal Trompat

Sehr geehrte ASM-Redaktion, da Sie in Ihrer Zeitschrift Zuschriften von Lesern immer sehr kompetent beantworten *(Anm. d. ges. Red.: Pruuuust!)*, möchte ich mich mit einer Bitte an Sie wenden:

Ich habe mir vor ca. 2 Wochen Portal Trompat *(Anm. d. Red.: Name des Programms geändert, da es inzwischen auf einem System indiziert ist)* für den PC gekauft. Nachdem ich 19 Jahre alt bin, sehe ich nicht ein, warum ich nur die "entschärfte Version" spielen darf, und deshalb versuche ich nun schon seit einiger Zeit erfolglos, an diesen sogenannten Blood Code zu kommen.

Name der Redaktion bekannt

(Anm. d. Red.: Solche und ähnliche Briefe gab es zu diesem und zu anderen Games. Und oft genug liegt – in diesem Fall ausnahmsweise mal nicht – Rückporto dabei, bzw. ein frankierter Umschlag. Jungs und Mädels, so leid es uns tut: Wir schaffen's wirklich nicht, Euch Briefe zu schreiben – auch wenn Ihr uns noch so viele schöne Briefmarken schickt. Ihr könnt für Fragen aller Art gern zur Hotline-Zeit hier anrufen (mittwochs von 16.30 bis 19.00 Uhr). Schriftlich können wir Euch auf Spielefragen nur im Hint Hunt und auf alles andere hier im Feedback antworten, mehr ist leider nicht drin. Schließlich fällt es uns schwer genug, die ASM jeden Monat so gerade eben noch termingerecht fertigzukriegen. Und wenn Ihr das nicht glaubt, fragt ruhig unseren CvD Stefan! [Anm. d. CvD: Wehe!]







Was den Bloody Mode angeht: Es lohnt sich einfach nicht, laß Dir's gesagt sein! Und wenn Du wüßtest, was mit Thomas passiert, jedesmal, wenn ihm einer diese Frage stellt... – schau doch mal in den Comic auf Seite 62 in ASM 6/94!

kate)

Schlau genug

Ich wollte auch mal an Euch schreiben, weil ich so gerne (wie hundert andere) mal in einer Zeitschrift gedruckt werden möchte, die so gut ist wie die ASM. Ein paar Fragen:

1) Warum ist die ASM-Special um einiges teurer als die normale ASM?

2) Wie macht Ihr es, so einen Haufen Briefe durchzulesen?

3) Woher wißt Ihr immer von jedem Spiel so viel?

Ich glaube, Ihr seid schlau genug, meine Fragen zu beantworten.

Jens, "der Adventure-Fan", Knapp

(Anm. d. Red.: Zu 1) Weil sie eine kleinere Auflage hat und sich an ein "exklusiveres" Publikum wendet. Ein kleiner Trost: Alte Special-Hefte werden in ein paar Jahrzehnten unter Sammlern sicher auch mal mehr wert sein als die monatlichen ASMs.

sz

Zu 2) Weißte, früher hat sich meine Mutter immer aufgeregt, wenn ich bei Tisch gelesen habe. Heute gehört es mit zu meinem Job, denn die Briefe lese ich für meinen Teil stets beim Essen – und ab und zu auch in "Rauchpausen", denn hier im Büro bei Vera und Jürgen darf ich ja nicht krebsen. Neuerdings öffnet Jürgen übrigens die Briefe. Begründung: Er will auch mal was zu lachen haben.

kate

So habe ich das nie gesagt. Ich habe nur immer gesehen, wieviel Spaß Klaus das Lesen der Briefe macht: Das fing an mit Auf-die-Schenkel-Klopfen und endete teilweise mit Schaum-vor-dem-Mund-Haben, mit In-irres-Kichern-Verfallen oder mit Sich-aus-dem-Fenster-Stürzen. Da will ich einfach nicht länger im Abseits stehen.

jb)

Skinheads

(Zur Gewaltdiskussion in den Feedbacks der Ausgaben 2, 4 und 6:) Mir kommen die Tränen! Kaum werden in der Presse Computerspiele und/oder User angegriffen, schreit die ganze Szene auf: "Alles Lüge, Schandjournalismus!" Um Mißverständnisse gleich aus dem Weg zu räumen: Auch ich bin ein begeisterter Computerspieler, der gerne eine Runde Strike Commander spielt. Worum es mir geht, ist aufzuzeigen, daß Ihr die Augen nicht länger verschlossen lassen sollt gegenüber der Allmacht der deutschen Meinungsindustrie.

Wenn Ihr bei diesem Thema merkt, daß die Presse Un- oder Halbwahrheiten verbreitet, ohne genau zu recherchieren, kommt Ihr nicht auf den Gedanken, daß bei anderen Artikeln genauso verfahren wird?

In den Medien läuft seit Jahren schon eine Hetzkampagne gegenüber Skinheads so intensiv, daß die Lügen, die zum größten Teil verbreitet wurden, sich schon als feste Meinung in den Köpfen der Deutschen festgesetzt haben. Auch Ihr denkt bestimmt, daß "Skinhead" ein anderer Begriff für "Neonazi" ist. Dieses Vorurteil will ich, so gut es geht, hiermit widerlegen.

Auch möchte ich allen Interessierten das Buch "Skinheads" auf dem Verlag C. H. Beck, München, ans Herz legen.

Hierin heißt es unter anderem: "Blutige Schlagzeilen über angebliche und reale Skinhead-Gewalttaten gehören seit Jahren zur täglichen Frühstückslektüre. Skinheads sind zu einem Synonym für Rechtsradikalismus geworden. Zu Bildern, die langhaarige Steineschmeißer zeigen, lautet die Unterzeile: 'Skinheads randalierten'. Wollen psychisch belastete Jugendli-

che auf sich aufmerksam machen, erfinden sie einen 'Skinhead-Überfall'. (Man denke nur an das angebliche Hakenkreuz-Attentat von Halle – Anm. d. Briefverfassers). Überall in der westlichen Welt riefen die Studenten in den Jahren 1967/68 die Arbeiter auf, sich mit ihnen zusammenzuschließen: 'Laßt uns das kapitalistische System zerschlagen!' Bei einem Smoke-in in einem Park herumsitzen und sich mit Haschisch zudröhnen war nicht das, was sich männliche Jugendliche aus den schäbigeren Vierteln Londons unter dem neuen Zeitalter vorstellten.
Als sich ganze Semester auf der Suche nach der richtigen Linie zur Befreiung des Proletariats noch durch diverse Marx-, Lenin-, Stalin- und Mao-Tse-Tung-Ausgaben quälten, krempelten sie einfach ihre Hosen hoch, damit die Welt ihre Arbeiterschuhe bewundern konnte, trugen die Hosenträger offen über dem grobgenähten Hemd und ließen sich die Haare kurz scheren.
So entstanden die ersten Skinheads. Sie waren stolz darauf, Arbeiter zu sein, und zeigten das offen."
Die Bewegung war auch eine multikulturelle Sache. Als Musik entdeckten die Skinheads die Musik der schwarzen Einwanderer. Ska und Reggae verband die Skinheads und die Rude Boys aus Jamaika.
Erst in späteren Jahren bekamen die Skinheads zu Unrecht das rechte Image. Durch das zuerst falsche Bild der Skins wurden echte Neonazis angezogen, die sich das Skinhead-Outfit zulegten und meinten, zu den ganz Harten zu gehören.
So wurde der Kult unterwandert, und die Skinheads spalteten sich in Naziskins und in die antirassistischen Skins. Doch nur die Rechten wurden in der Öffentlichkeit berühmt-berüchtigt. Über die "andere Seite" herrscht Schweigen in den Medien.
Oder weiß einer von Euch etwas mit dem Begriff "SHARP" anzufangen? Das ist die Abkürzung für "SkinHeads Against Racial Prejudice" = Skinheads gegen rassische Vorurteile. Noch nie gehört? Das ist verständlich, denn mit Berichten über brutale Naziskins lassen sich mehr Zeitungen verkaufen als mit den wahren Hintergründen. Eine Umfrage unter Skinheads zeigt überraschende Ergebnisse.
Einstellungen zu Naziskins:
17,1 % zählen sich dazu.
8,5 % tolerieren Naziskins.
69,3 % bezeichnen Naziskins als ihre Feinde/Gegner.
Einstellungen zu Sharpskins:
38,9 % zählen sich dazu.
12,0 % tolerieren sie.
53,9 % bezeichnen Sharpskins als ihre Feinde/Gegner.
Einstellungen zu Redskins (linke Skinheads):
20,5 % zählen sich dazu.
20,1 % tolerieren Redskins.
53,9 % bezeichnen Redskins als ihre Feinde/Gegner.
Wahlverhalten:
28,2 % Wahlboykott
8,4 % SPD
8,1 % DVU / NPD
7,5 % Die Grünen / Bündnis 90
5,6 % PDS
5,6 % Republikaner
3,0 % Nationalistische Front
2,8 % FAP
1,6 % Kommunistische Parteien
1,3 % CDU
1,2 % sonstige rechte Parteien
0,9 % FDP
25,8 % keine Angaben

Diese Zahlen sprechen wohl für sich. Ich hoffe, Ihr nehmt Euch diesen Brief zu Herzen und zieht keine voreiligen Schlüsse, wenn Euch mal Skinheads begegnen. Denn man sollte einen Menschen nach seinem Inneren beurteilen, nicht nach seinem Äußeren. Doch leider gilt das in unserer Gesellschaft nicht für Skinheads, sondern "nur" für Ausländer. Ich denke aber trotzdem, mit diesem Brief wenigstens einige zum Nachdenken gebracht zu haben. "S.H.A.R.P.-Skins remember their roots, think with their heads, not with their boots".

Ein S.H.A.R.P.-Skin

(Anm. d. Red.: Aus dem Brief haben sich mehr Fragen ergeben als Antworten. Du hast zwar geschrieben, daß es eine antirassistische Skinhead-Gruppierung

Versand: Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: 08142/59640

Telefax 08142/54654

BESTELLANNAHME: Montag – Donnerstag 9.00 – 18.00, Freitag 9.00 – 17.00 Uhr

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo.-Fr. 9 - 13 + 13.30 - 18 Uhr, Sa. 9 - 12

WIAL
Versand Service GmbH

IBM/PC CD-ROM

Titel	DM
10 JAHRE „INTERPLAY" ANTHOLOGIE DT. ANL.	99.90
9000 SOUND FILES 500 MB	49.90
AL QADIM KOMPL. DEUTSCH *	79.90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. *	89.90
A HARD DAYS NIGHT (BEATLES)	75.90
ANSTOSS KOMPL. DEUTSCH *	99.90
AIR COMBAT INCL. BATTLEHAWKS 1942/ SECRET WEAPONS/FINEST HOUR & SCENERIES DT. HANDBUCH	89.90
ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	**75.90**
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69.90
BATTLEISLE 2 KOMPLETT DEUTSCH	89.90
BATTLES OF TIME: BATTLEISLE/FIRST SAMURAI/ MEGA LO MANIA/PERFECT GENERAL	85.90
BERTELSMANN UNIVERSALLEXIKON KOMPL. DT.	119.90
BETRAYAL AT KRONDOR	59.90
BLOCK OUT DT. ANL.	29.90
BURNING STEEL INCL. MISSIONS KOMPL. DT.	89.90
BURNING STEEL II	**75.90**
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	85.90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	29.90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	899.90
CD-PLANETARIUM KOMPL. DT.	54.90
CD CADDYS	19.90
CD SAMPLER (FUTURE RELEASES)	29.90
CINEMANIA -MICROSOFT- 1994 FILMDATENBANK	139.90
C.I.T.Y. 2000	79.90
CHALLENGE PACK INCL. EPIC/PUSH OVER/F-29/ ROBOCOP 3/MIGHT & MAGIC 2/PAPERBOY 2/ D-GENERATION/CONTRAPTIONS	75.90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM/MANIAC MANSION/ INDIANA JONES 3/MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99.90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99.90
CONSPIRACY KOMPL DT.	89.90
CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDALL/ THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA	49.90
CRITICAL PATH SVGA	99.90
DAEMONSGATE	79.90
DARK LEGIONS – SSI – *	79.90
DARK SUN -SHATTERED LANDS-	79.90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK KOMPL. DT.	69.90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT	89.90
DIGGERS KOMPL. DEUTSCH	**65.90**
DOOM – SHAREWARE – 1. EPISODE	14.95
DRAGONSPHERE DT. ANLEITUNG	89.90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89.90
DUNGEON HACK AD & D	75.90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75.90
EPIC PINBALL – SHAREWARE-FLIPPER –	9.95
EPIC – SHAREWARE COLLECTION –	19.90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH *	89.90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DEUTSCH	89.90
FANTASY EMPIRE AD & D	65.90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49.90
F15 STRIKE EAGLE 3	59.90
FORMULA ONE GRAND PRIX (WORLD CIRCUIT)	89.90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA –	85.90
GATEWAY 2: HOMEWORLD	79.90
GIF IT NEWS 1000DE GIF Bilder	45.90
„GIRLS 94" (EROTISCHER KALENDER)	55.90
GOBLIINS 2 DT. ANL.	99.90
GOBLIINS 3 DT. HANDBUCH	104.90
GOBLIINS 3 (ENGLISCHE VERSION)	49.90
GOLDEN 7 (KINGS Q. 5/LARRY 5/RED BARRON/ HEART OF CHINA/GREAT COURTS 2	109.90
HERBERT GROENEMEYER CDROM/CD AUDIO	34.90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	65.90
HORDE	119.90
HOT NEWS II	25.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119.90
INVEST KOMPL. DT.	29.90
IRON HELIX	85.90
JONES IN THE FAST LANE	39.90
JURASSIC PARK KOMPL. DT.	79.90
JUTLAND – THA NAVAL BATTLE OF JUTLAND –	**49.90**
JOURNEYMAN PROJECT	69.90
KINGS QUEST 5	39.90
KINGS QUEST 6	49.90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DEUTSCH	**109.90**
LANDS OF LORE	85.90
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA – DT. ANL.	39.90
LEISURE SUIT LARRY 6 *	85.90
LEMMINGS 1 DOPPELPACK	69.90
LEMMINGS 2 DT. ANLEITUNG	65.90
LOOM	49.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1	75.90
MAD DOG MC CREE	39.90
MAN ENOUGH -DIGI SOUND-	79.90
MANIAC MANSION 2 · DAY OF TENTACLE KOMPL. DT.	89.90
MEGA RACE DEUTSCHE ANLEITUNG	75.90
MICROCOSM DT. HANDBUCH	109.90
MICROPROSE SOCCER/SAVAGE/3 D POOL/ RICK DANGEROUS	29.90
MICROSOFT -BEETHOVEN-	119.90
MICROSOFT -STRAVINSKY-	119.90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3 – 5	99.90
M.U.D.S. DT. ANLEITUNG	29.90
MYST -- WINDOWS – SVGA	139.90
NOMAD DT. ANLEITUNG	59.90
OUTPOST – SIERRA/DYNAMIX – *	89.90
PEGASUS 3.0	45.90
QUEST & FUN (KINGS Q 5/LARRY 5/RED BARON	75.90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL. *	69.90
PRIVATEER INCL. SPEECHPACK DT. HANDBUCH *	**99.90**
QUANTUM GATE	**119.90**
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG	34.90
RAVENLOFT – SSI –	89.90
REBEL ASSAULT -LUCASFILM- SVGA DT. VERSION	89.90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	29.90
RETURN TO ZORK	49.90
REUNION KOMPL. DEUTSCH	**79.90**
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT	29.90
ROCK & ROLL YEARS THE 50'S	**59.90**
SAM & MAX – HIT THE ROAD – DT. ANLEITUNG	89.90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59.90
SHADOWCASTER DT. HANDBUCH	99.90
SHAREWAREPERLEN 3	39.90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE	109.90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – KOMPL DT.	**119.90**
SILENT SERVICE 2 DT. ANLEITUNG	34.90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL.HEXUMA/KATHEDRALE/ STUNDENGLAS KOMPL. DT.	69.90
SPACESHIP WARLOCK	85.90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT.	75.90
SPACE QUEST 4	49.90
SPELLCASTING TRILOGY 101-301	69.90

IBM/PC CD-ROM

Titel	DM
SPORTS BEST COMPIL. INCL. TENNIS CUP 2/ PANZA KICK BOX ING/PARAGLIDING	39.90
STRIKE COMMANDER INKL. MISSIONS	89.90
STRIP POKER DT. ANLEITUNG	29.90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	85.90
SUMMER & WINTER CHALLENGE DT. ANLEITUNG	39.90
SUPER II SHAREWARE	19.90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109.90
TASK FORCE 1942 + RED STORM RISING	89.90
TENNIS CUP II	29.90
TETRIS GOLD INCL. TETRIS/WELLTRIS/FACES/ TETRIS CLASSIC/SUPER TETRIS	89.90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDBUCH	89.90
THE 7TH GUEST OHNE VIDEO/IN CD BOX	69.90
THE GREATEST COMPILATION INCL. DUNE 1/ LURE OF TEMPTRESS/SHUTTLE DT. ANL.	**39.90**
TONY LA ROUSSA BASEBALL II	79.90
„TOOOR" !! -30 JAHRE BUNDESLIGA-	45.90
TORNADO	59.90
TRANSWORLD KOMPL DEUTSCH	29.90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANLEITUNG	99.90
ULTIMA 7 BUNDLE (TEIL 1, 2 & DATA) DT. ANL.	119.90
ULTIMA 8 – PAGAN – DEUTSCHE VERSION	129.90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89.90
ULTIMA UNDERWORLD/WING COMMANDER 2	109.90
UNDER A KILLING MOON *	**114.90**
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	65.90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	89.90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59.90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER 1 & 2/SPEECH	59.90
WINTER OLYMPICS KOMPL. DEUTSCH	49.90
WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.	99.90
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC)	49.90
WRATH OF THE DEMON	39.90

Soundkarten / Zubehör

Titel	DM
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19.90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19.90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69.90
GAME WAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	319.90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICK GARVIS ANALOG PRO	79.90
JOYSTICK GARVIS .SCHWARZ-	69.90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24.90
PANASONIC CD ROM LAUFWERK DR 562 B/DOUBLESPEE	399.90
MAUSMATTE	6.90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219.90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	39.90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDBUCH	549.90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT HANDBUCH	339.90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT HANDBUCH	199.90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT HANDBUCH	109.90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT HANDBUCH	199.90
SOUNDWAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	499.90
STAR TREK MAUSMATTE	19.90
THRUSTMASTER FORMULA T1	299.90
VIRTUAL PILOT -PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE-	149.90
WAVEBLASTER -CREATIV-	399.90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39.90

Sega Mega Drive

Titel	DM
MEGA CD 2 INKL. ROAD AVENGER DT. VERSION	549.90
MEGA DRIVE 2 BASE SET DT. VERSION	199.90
ALADIN DT. ANL.	99.90
ASTERIX 2 DT. ANLEITUNG	105.90
BLADES OF RENEGANCE DT. ANLEITUNG	89.90
BUBSY BOBCAT DT. ANL.	79.90
DOUBLE CLUTCH	89.90
DRAGONS REVENGE DT. ANLEITUNG	99.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	99.90
NBA SHOWDOWN DT. ANLEITUNG	109.90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	95.90
SNAKE RATTLE 'N ROLL DT. ANLEITUNG	99.90
SONIC SPINBALL DT. ANL.	99.90
SONIC THE HEDGEHOC 3 DT. ANLEITUNG	124.90
TOEJAM & EARL 2 DT. ANL.	109.90
VIRTUAL PINBALL DT. ANL.	99.90
WIZ N LIZ DT. ANL.	89.90

AMIGA

Titel	DM
1990 – DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	34.90
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	54.90
ALIENS 3 DT. ANLEITUNG	59.90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000	69.90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SECENERY *	**54.90**
APOCALYPSE DT. ANLEITUNG	49.90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65.90
AWARD WINNERS 2 COMPIL. INCL. ELITE/ JIMMY WH. SNOOKER/ZOOL/SENSIBLE SOCCER DT. ANLEITUNG	69.90
BATMAN RETURNS DT. ANLEITUNG	**39.90**
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL	49.90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69.90
BEAVERS DT. ANL.	65.90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
BIG SEA KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
BLUE & THE GRAY DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55.90
BRIAN THE LION DT. ANLEITUNG	54.90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69.90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	65.90
CAMPAIGN 2 1 MB	69.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
CLIFFHANGER DT. ANLEITUNG	39.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER	69.90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG	54.90
DANGEROUS STREETS DT. ANLEITUNG	**49.90**
DARMERE KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. 1MB *	89.90
DIE SIEDLER KOMPL.DT. 1 MB	69.90
DOOFUS DT. ANLEITUNG	54.90
DRACULA DT. ANLEITUNG	**39.90**
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EISHOCKEY MANAGER LIMITED EDITION KOMPL. DT	59.90
ELFMANIA DT. ANLEITUNG *	54.90
ELITE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
F-117 A KNIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB	75.90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79.90
GLOBAL DOMINATION	65.90

Amiga

Titel	DM
GLOBDULE DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59.90
GOBLIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45.90
HATTRICK – BUNDESLIGA – KOMPL. DEUTSCH *	**79.90**
HEIMDALL 2 KOMPL. DEUTSCH	**65.90**
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79.90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54.90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59.90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB	79.90
LAMBORGHINHI DT. ANLEITUNG	49.90
LAST ACTION HERO DT. ANLEITUNG	**39.90**
LIBERATION DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75.90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
MANCHESTER UNITED PREMIERE LEAGUE KOMPL. DT.	59.90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	49.90
MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB	55.90
MONOPOLY KOMPLETT DEUTSCH	49.90
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	59.90
NAUGHTY ONES DT. ANLEITUNG	49.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54.90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	59.90
PERIHELION DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB	69.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB	85.90
PUGGSY DT. ANLEITUNG 1 MB	69.90
RUESSELSHEIM (DETROIT) KOMPL. DT	**59.90**
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
SIM CITY/LEMMINGS COMPIL.	65.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75.90
SKIDMARKS DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
SOCCER KID DT. ANL.	65.90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DT. 1 MB	79.90
STARDUST DT. ANL. 1 MB	39.90
S.U.B. KOMPL. DEUTSCH 1 MB *	59.90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65.90
TERMINATOR 2 -ARCADE GAME- DT. ANL. 1 MB	54.90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	65.90
TOTAL CARNAGE – THE ULTIMATE BATTLE – DT. ANL.	54.90
TURNING POINTS	65.90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – KOMPL. DT. 1 MB *	69.90
U.M.S. COMPILATION INCL. UMS/UMS 2/ SCENARIOS DT. ANLEITUNG	89.90
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49.90
WINTER OLYMPIPCS DT ANLEITUNG 1 MB	59.90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	29.90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG *	**54.90**
X-MAS LEMMINGS DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
ZEPPELIN – GIANTS OF THE SKY – KOMPL. DT. 1 MB *	79.90

Preishits Amiga

Titel	DM
3D CONSTRUTION KIT 2.0 1 MB	39.90
A-TRAIN 1 MB	39.90
ADRENALYN DT. ANL.	9.90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29.90
AMNIOS	9.90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG	34.90
ARCADE POOL DT. ANLEITUNG	**24.90**
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	15.90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29.90
B 17 FLYING FORTRESS -MICROPROSE- 1 MB	29.90
BARDS TALE 3 1 MB	19.90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	9.90
BATTLEHAWKS 1942	29.90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19.90
BATTLETECH 1	19.90
BIRDS OF PREY	34.90
BRUTAL/CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB	29.90
BUBBA N STIX 1 MB	34.90
BUDOKHAN 1 MB	29.90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG	**35.90**
CALIFORNIA GAMES 2	19.90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39.90
CHART ATTACK COMPILATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	19.90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK -	29.90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19.90
COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL.	34.90
COVERT ACTION -MICROPROSE- 1 MB	19.90
CRUISE FOR A CORPS 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
CYCLES – ACCOLADE –	29.90
CYPERPUNK DT. ANLEITUNG	19.90
DEUTEROS KOMPL. IN DEUTSCH	9.90
DONK – THE SAMURAI DUCK – DT. ANLEITUNG	29.90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19.90
EPIC KOMPLETT DEUTSCH 1 MB	29.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
FACE OFF ICEHOCKEY	24.90
F 15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29.90
F 19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35.90
F 29 RETALIATOR	29.90
GEM "X"	9.90
GENESIA	**29.90**
GLOBAL GLADIATORS DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
GOBLIINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29.90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	19.90
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE-	24.90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
GUNBOAT - ACCOLADE- 1 MB	29.90
HAGAR -THE HORRIBLE-	24.90
HARD NOVA	19.90
HERO QUEST	19.90
HONDA R V F DT. ANL.	29.90
HOOK	29.90
HUMANS 1 MB	29.90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS	29.90
INDIANA JONES 3 ADV KOMPL. DT.	35.90
INDIANA JONES 4 – LAST CRUSADE – KOMPL. DT. 1 MB	54.90
INDIANAPOLIS 500	29.90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19.90
JAGUAR XJ 220	29.90
JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB	29.90
KINGS QUEST I 1 MB DT. ANLEITUNG	19.90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39.90

Preishits Amiga

Titel	DM
LEISURE SUIT LARRY 1 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
LEMMINGS 2 – THE TRIBES – DT. ANL. 1 MB	39.90
LOOM- LUCASFILM -	**29.90**
LORD OF THE RINGS KOMPL. DEUTSCH. 1 MB	19.90
LOTUS TRILOGY 1–3 DT. ANLEITUNG	34.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19.90
M1 TANK PLATOON DT. KURZNLEITUNG 1 MB	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39.90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29.90
MIDWINTER 2 – FLAMES OF FREEDOM – 1 MB	**19.90**
MIG 29 SUPERFULCRUM	**34.90**
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	54.90
MONSTERBUSINESS	9.90
OPERATION STEALTH 1 MB	34.90
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE II- 1 MB	29.90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29.90
PAPERBOY II DT. ANLEITUNG	19.90
PARASOL STARS -RAINBOW ISLANDS 2 DT. ANL.	24.90
PICTIONARY	29.90
PIRATES ! DT. ANL. 1 MB	29.90
POLICE QUEST I 1 MB	34.90
POLICE QUEST 2 – SIERRA -- DT. ANL.	34.90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29.90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	29.90
P.P. HAMMER DT. ANL.	19.90
PREMIERE MANAGER 1 MB	19.90
PREMIERE MANAGER 2 1 MB	34.90
PRIME MOVER DT. ANLEITUNG	34.90
PRINCE OF PERSIA	29.90
PUSH OVER	19.90
QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA -- DT. ANL.	39.90
R-TYPE 2	19.90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	9.90
ROBOCOP 3 1 MB	29.90
SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34.90
SIM ANT – MAXIS – 1MB	34.90
SIM EARTH 1 MB	34.90
SIM LIFE A500/A600/A2000 KOMPL. DT. 1 MB	29.90
SPACE CRUSADE 1 MB	19.90
SPACE HULK DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 1 MB	24.90
SPACE QUEST 1 – SIERRA –	29.90
SPEEDBALL 2 DT. ANLEITUNG	29.90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19.90
STREETFIGHTER 2 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
STRIKE FLEET	29.90
SUPER HANG ON	**24.90**
TEAM YANKEE – PANZERSIMULATION –	29.90
THE PLAGUE DT. ANL.	9.90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	19.90
TROLLS DT. ANLEITUNG	19.90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24.90
UTOPIA 1 MB	19.90
WATERLOO DT. ANLEITUNG	19.90
WING COMMANDER 1 MB	29.90
WOLFCHILD	19.90
WONDERDOG	**24.90**
WWF EUROPEAN RAMPAGE	29.90
WIZ KID DT. ANLEITUNG	29.90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24.90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH	39.90
ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	34.90
ZYCONIX DT. ANL.	19.90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

Titel	DM
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199.00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219.00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19.90
GRAVIS GAME PAD	39.90
GRAVIS JOYSTICK AMIGA/ATRAI SCHWARZ	49.90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34.90
MOUSEMATTE	6.90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74.90
SIEGFRIED COPY KOMPL. DT.	59.90

Amiga 1200

Titel	DM
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	59.90
ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH	69.90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SCENERY *	**54.90**
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG	59.90
BURNTIME KOMPLETT DEUTSCH	69.90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG	49.90
CIVILIZATION DT. ANLEITUNG	**69.90**
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH	75.90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	45.90
JURASSIC PARK	54.90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT	**79.90**
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG	65.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT.	79.90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	69.90

Amiga CD 32

Titel	DM
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49.90
ALIEN BREED/QWAK DT. ANL.	49.90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG	59.90
D-GENERATION DT. ANL.	49.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH *	69.90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	59.90
ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT.	54.90
FIRE AND ICE DT. ANLEITUNG	**49.90**
LEMMINGS	**54.90**
MICROCOSM DT. ANLEITUNG	99.90
MORPH DT. ANLEITUNG	65.90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE DT. ANL.	29.90
PIRATES GOLD DT. ANLEITUNG	59.90
PROJECT „X"/F117 CHALLENGE DT. ANL.	49.90
SENSIBLE SOCCER	49.90
TOTAL CARNAGE DT. ANLEITUNG	59.90
TROLLS DT. ANLEITUNG	29.90
WHALES VOYAGE	29.90
ZOOL DT. ANL.	29.90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar – Irrtum vorbehalten / Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Bitte Computertyp angeben. / Versandkosten: Nachnahme plus DM 9.00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8.00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20.00 Versand

BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

gibt, aber z. B. nichts darüber, was sie tut (Aktionen? Kundgebungen?). Daß man keinen Menschen nach seinem Äußeren beurteilen soll, ist schon klar. Nur waren Skinheads ja nicht die ersten, die "von der Seite" angesehen wurden. Ich denke da an die ersten Punks, Popper und – da wissen unsere Eltern ein Lied von zu singen – die Hippie-Generation [Anm. d. CvD: Wieso Eltern, du junger Spund?].

Daß sich neonazistische Skinheads keine eigenen "Erkennungsmerkmale", sondern die der traditionellen Skinheads genommen haben, spricht wieder einmal für das Dumpfbacken-Hirn dieser Typen. Was mich persönlich interessiert: Wie verbringst Du Deine Freizeit und was ist das, hm... – Faszinierende daran, ein SHARP-Skin zu sein? Schreibste bitte noch mal?

kate

Die Gesellschaft schreit nach Erkennungsmerkmalen. So ist es nicht verwunderlich, daß etwa die Redskins zu Unrecht ins rechte Lager geschoben werden. So ist eben der Gang der Dinge. Anfang der 80er war ich auch auf einigen Ska-Gigs, habe mit Redskins und Rude-Boys gezecht, bin aber der Meinung, daß sich hier die Redskins von ihren kurzen Haaren und ihren Docs trennen sollten, wenn sie sich nicht überall rechtfertigen wollen. Vorurteile gibt's schließlich überall. Wenn ich mit meinen Kumpels an 'nem Imbiß mit unseren Harleys auflaufe, denkt jeder, hier geht gleich was zu Bruch. Laß sie denken, was sie wollen – oder laß Dir die Haare wachsen.

cus)

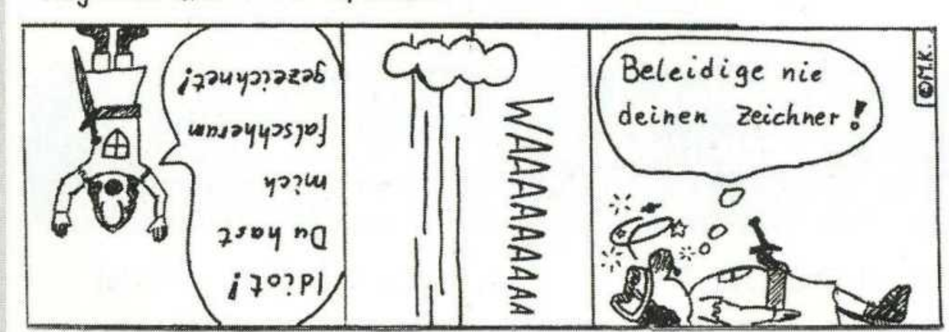
Comics

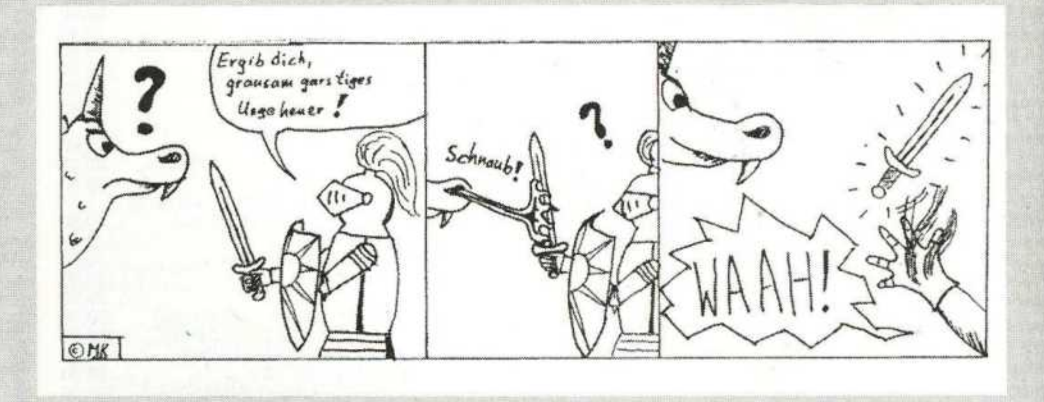
Hallo ASM-Schreiberlinge. Ich bin seit acht Monaten Chefredakteur der Schülerzeitung KAtaPUlt und hab' mir so gedacht, ich könnte Euch mal ein paar Comics von "Reginald Ritter und Danny Drache" (selfmade! Stolz wie Oscar) schicken, die zum Teil schon bei uns abgedruckt wurden. Ich hoffe, Ihr habt 'ne Menge Spaß damit. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr mir ja den Gefallen tun und sie abdrucken, wie Ihr es früher mit Lesercomics gemacht habt.

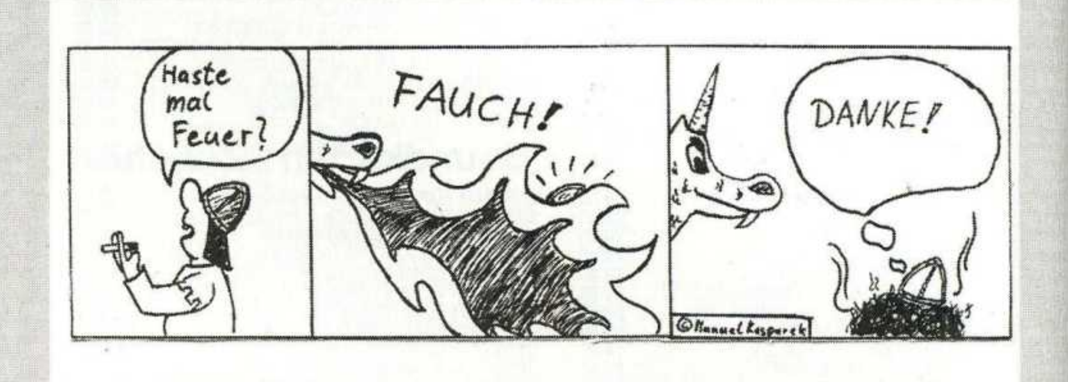
Manuel Kasparek

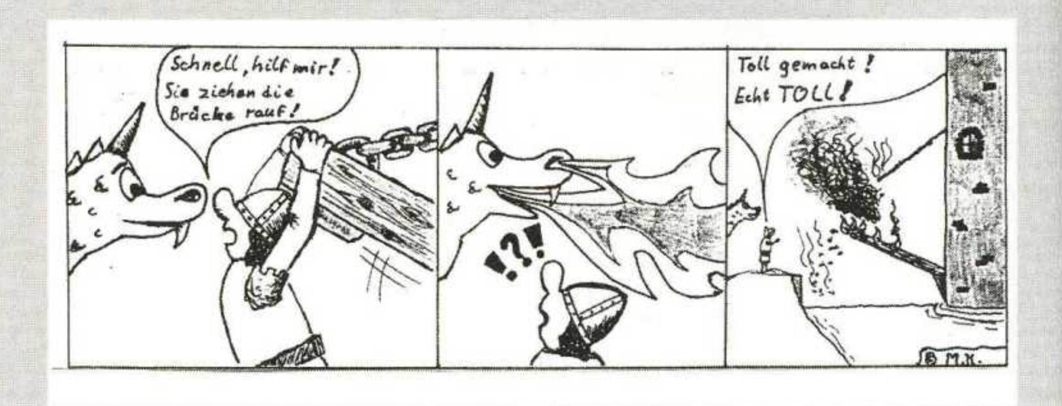
(Anm. d. Red.: Aber mit Vergnügen! Danke – und weiterhin einen geschärften Federkiel, liebe Kollegen!

sz)









Motz motz!

Tach ASMler! Ich finde es ungerecht, daß Ihr über Leute, die Euch ehrliche und vernünftige Fragen stellen, im Feedback (Splitter) herzieht.... Schließlich haben die Euch nichts getan. Ich hab' ja in der letzten Ausgabe wieder so gelacht,... aber das gehört sich doch nicht.

Und das Liebes-Horror-Skop für Widder inne 4/94 war ja wohl der Hammer! Ich bin Widder, aber:

1) habe ich kein Wasser im Mund, höchstens eine Fluppe.

2) kann mein Herz nicht mehr zerspringen, weil ich einen Schrittmacher habe.

3) hatte ich, habe ich und werde ich niemals einen guten Vorsatz haben. Schließlich bin ich nie über eine gute 4 in Ortografi hinausgekommen und weiß da-







her nicht mal, was ein Vorsatz ist (hat das war mit 'nem Vorbau zu tun? Hechel, lechz!).
4) und letztens: sehe ich absolut nicht ein, für Euer Blättchen so viel Geld auszugeben, abgesehen davon, daß ich das Wort "Geld" nicht mal buchstabieren kann – da geh' ich lieber jedesmal zum Kumpel und mach mir 'ne anständige Raubkopie von...

John Sinclair

(Anm. d. Red.: Und fünftens und allerletztens finde ich es tierisch unfair, daß Dein Brief keine Stilblüten oder sonstigen Gags enthält, die ihn würdig gemacht hätten, zu einem der erhabenen, weltweit geachteten und beliebten "Feedback-Splitter" zu werden. Falls Du Dein Exemplar der ASM nicht schleunigst ehrlich erwirbst, wird Dein Brief rückwirkend aus sämtlichen im Umlauf befindlichen Heften herausradiert! Na, wenn das jetzt keine wirksame Drohung war, weiß ich's auch nicht...

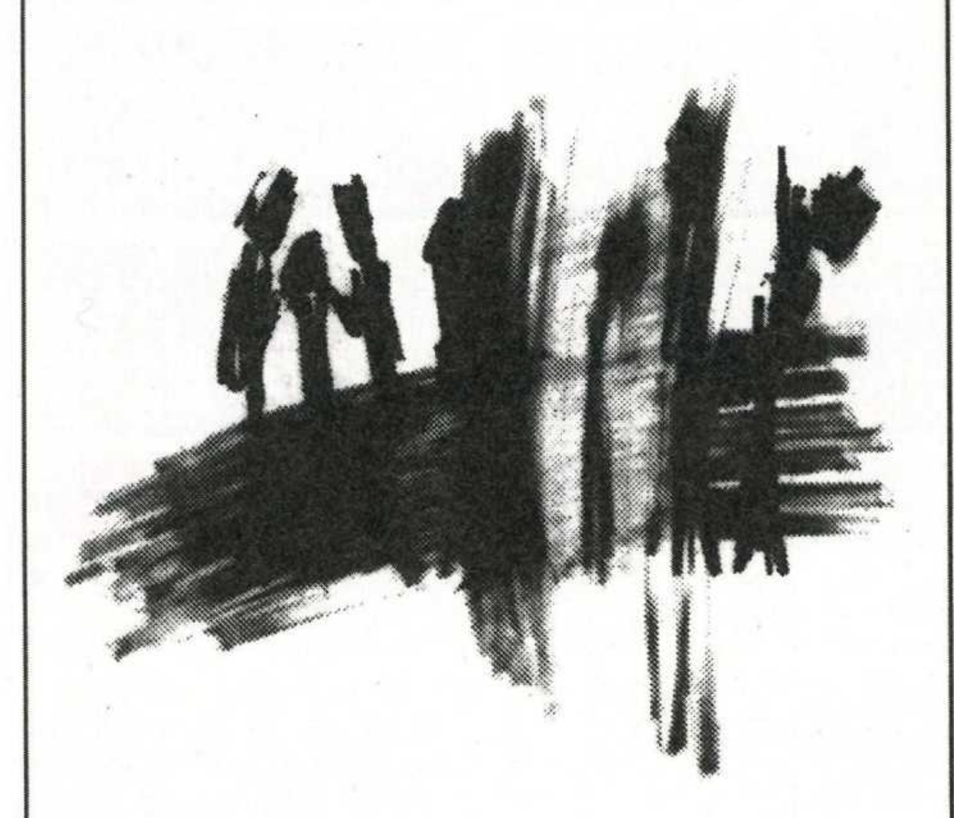
sz)

Stoned Again

Irgendwie scheine ich es ja geschafft zu haben, eine regelrechte Reimlawine mit meinem "Schlag mich, oder ich reim' dich"-Gedicht im Feedback der Ausgabe 5/94 (Seite 42) loszutreten. Das ganze Heft ist voll mit Reimen (in den Bildunterschriften, im Editorial, im Feedback sowieso). *(Anm. d. Red.: Vera wollte im "Ohrenpower" obendrein die neueste Scheibe von Matthias Reim vorstellen, aber das konnten wir ihr gerade noch ausreden. – kate)*
Ach, Klaus, an dieser Stelle möchte ich Dir vorschlagen, daß wir zusammen eine Interessengemeinschaft zur Rettung der deutschen Grammatik, Orthographie und Interpunktion gründen, damit wir verschiedenen Menschen beibringen können, wie man "Pseudonym" schreibt (die Glühbirne hat übrigens Edison erfunden).
Übrigens, eins noch zu Fremdwörtern: Klaus, benutze bitte niemals wieder das Wort "tangiert". Dieses Wort löst in mir Erinnerungen an meinen Ex-Mathelehrer aus, und das tut weh. Der sagte nämlich immer "Noli me tangere". Zu deutsch: "Rühr mich nicht an." *(Anm. d. Red.: Hm... – solange Dir das bei Mädels nicht passiert, sollte Dich das nur peripher tangieren. – kate)* Wißt Ihr eigentlich, daß ich mich wirklich mies fühle?
1) Quotenfräulein Vera hält mich für einen Contra-Emanzipator. Und diese Annahme ist falsch. Falsch. Einfach falsch. Mehr kann ich dazu nicht sagen. Sorry, ne?
2) Marcus "Bussibär" Höfer denkt, daß ich ihn beim Dichten vergessen hätte.
Höre Du, Marcus, und vergib mir:
Ich bedaure heute doch sehr,
daß ich vergaß den Redakteur,
den die ganze Welt liebt,
weil er Peters Mini schiebt.
3) Wer um Himmels Willen ist Fusi? Klaus, sei ehrlich: Sollte meine Wenigkeit einen "Fusi" verkörpern? Ein fusseliger Fusi-Schal? Überlege Dir Deine Antwort gut, Dein Geburtstagskuchen hängt an einem seidenen Faden.
4) An CWolf! Mein Vorschlag: Du kriegst Thomas Morgen und ich Klaus Trafford. Die restlichen Redakteure verteilen wir unter den Abo-Besitzern.
So, denn verabschiede ich mich mal. Keine Macht den Drogen (außer angenehmen Drogen wie Milch, Fernsehen, Computer, Passivrauchen, Alkohol, Musikhören oder Geschwister nerven).

Harald, der inzwischen schmutzig-graue Fusselschal

(Anm. d. Red.: Ich denke, Dir ist sicher was aufgefallen. Aus sechs (!) Seiten Brief wurde eine – ging leider nicht anders. Dafür habe ich ihn heute, am 14. April, abgetippt, diesem sagenumwobenen 35. Geburtstag. Viel wichtiger war aber der 18. April, denn da brachte unser Postbote ein Päckchen. Und darin fand ich einen großen und einen kleinen Geburtstagskuchen!! Von Dir und Deinem Freund Gregor selbst gebacken.





Dickes, großes Dankeschön! Und wenn Du glaubst, daß ich den anderen was davon abgebe, dann hast Du Dich geschnitten. Apropos schneiden: Hat jemand mal ein Messer?
Noch was anderes: Fusi ist ein... – hm... – regelmäßiger Leserbriefschreiber, der uns häufiger mal mit einer neuen Nachricht beehrt und uns unter anderem seine schulischen Nöte schildert (insbesondere die, die entstehen, wenn er klammheimlich unter der Schulbank einen Brief an uns schreibt und dabei vom Lehrer NICHT erwischt wird). Er hat auf die Bildunterschrift in der 5/94 auch prompt reagiert und voller Entsetzen gefragt, was er denn getan habe – vor lauter Schulstreß hätte er doch gar nicht geschrieben. Oha, ich sehe gerade in der Post, daß er sich wieder die Ehre gegeben hat.
Übrigens, Harald: Tausende von Fans wollen endlich wissen, wie Du aussiehst. Also schick uns ein Bild – aber bitte keines von einem alten, gammeligen Schal, grins.

kate

Hör zu, Du Knilch. Ich geb' Dir gleich einen Bussibär auf Deine Zwölf. Und überhaupt: Peters Mini-Cooper wird nicht geschoben, sondern in die Hosentasche gesteckt, klar?! Oder hast Du schon mal ernsthaft versucht, 'ne lila Kekspackung zu schieben?

cus

Hüte Deine Zunge, Tretrollerpilot! Sonst gibt's demnächst keine Kekse mehr!

sz

Wieso eigentlich Fusi? Hat das was mit Fusel (den trinkt kate manchmal) zu tun oder mit Fusseln (die treiben sich immer auf dem Boden rum) oder Fossi (das war, glaub' ich, so 'n niedlicher Bär)? Du siehst mich also gänzlich in Fragezeichen eingehüllt...

vb

Voll auf die 12

Wir schreiben das Jahr 1994. Es ist der zweite Tag im April. Ich suche im "Secret Service"-Ordner '93 einen Code, aber das dauert mir entschieden zu lange. Da entdecke ich eine offen liegende ASM, und zwar die 5/94 (Abo). Und was sehe ich da? Die Rubrik "Gesammelte Werke", aber leider nur für Spiele. *(Anm. d. Red.: Was heißt "leider"? Ich lasse Dich das gerne mal bearbeiten, denn sooo leicht ist das nun auch nicht. – kate*
Gib ihm doch mal einer den Schnuller, damit er nicht immer seine Kommentare zu seinen Arbeiten abgibt. Muß der sich eigentlich immer so in den Vordergrund stellen? – vb
Oder lieber gleich E 605. – jb
Ich hab' doch gar keinen Peugeot gekauft. – kate)
Also, mein Vorschlag: Macht das auch für den Secret Service. Aber da ich ja weiß, daß Ihr beschäftigt seid, bekräftige ich meinen Vorschlag damit, daß ich die Arbeit für '93 schon getätigt habe. Ich habe nämlich übers Wochenende alle Spiele aufgeschrieben und nach dem Alphabet geordnet.
Jetzt werdet Ihr sagen, der will eine Belohnung. Richtig. Geld? Nee, obwohl... – Ein Autogramm? Na ja, ich weiß was viel Besseres: Ihr veröffentlicht meine 14 Seiten in der nächsten ASM. Bitte überlegt Euch das.
Und nun noch was zur 5/94. Um es kurz zu machen: Ich fand diesmal alle Artikel (Augenschmaus, Ohren-Power) echt gelungen. Und auch Kates Longplay-Berichte sind gut, aber wo bleibt der von TFX, oder habe ich ihn übersehen? Das mit den vielen 12en gibt sich hoffentlich bald wieder.

Ingo S.

(Anm. d. Red .: Ich hab' doch bislang nur ein Longplay geschrieben? Grübel...

kate

Das Longplay für TFX wird es leider in nächster Zeit nicht geben. Die Gründe dafür würden hier zu viel Platz fressen, darum sage ich nur: "Vertrauen Sie mir – ich weiß, was ich tue". Für Fans: Das ist Originalton Sledge Hammer.

cus

MEGA PACK

Viele, viele bunte Hefte ... – für wenig Geld!

Jahrgang 1989 komplett
nur 60,– DM

Jahrgang 1990 komplett
nur 60,– DM

Jahrgang 1991 1-7, 11, 12
nur 55,– DM

Jahrgang 1992 komplett
nur 60,– DM

Jahrgang 1993 komplett
nur 69,– DM



TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

nur solange Vorrat reicht!

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft!

Daß Du eine sauber geordnete Aufstellung der Secret-Service-Tips angefertigt hast, ist eine sehr lobenswerte Fleißarbeit und kräftigen Applaus wert. Bloß – so etwas haben wir uns natürlich längst selbst gemacht, denn wir brauchen diese Daten ja zum Beispiel bei der Hotline. Zur Zeit denken wir verschiedene Möglichkeiten durch, wie wir diese Datenbank auch für Euch verfügbar machen können. Mehr darüber sehr bald!

sz)

Messe-Bericht

Da Leserbriefe eine große Hilfe für Redaktionen sind, will ich die Gelegenheit ergreifen und solch einen schreiben.

Als vor ca. zwei Jahren eine große Computermesse vorbei war (ECTS, Comdex), fand ich in Eurer ASM immer einen großen Bericht über die Neuigkeiten und Hintergründe der Messe. Heute wird nur noch über die Highlights und Marktveränderungen berichtet. Kann es sein, daß uns Lesern hier einige "normale" Neuigkeiten gar nicht mehr mitgeteilt werden? Als Beispiel hilft mir wieder meine persönliche Nummer Eins, Microprose.

MPS hat einige Neuigkeiten, die ich bis heute (4/94) in keiner ASM mitgeteilt bekommen habe... *(Anm. d. Red.: Da die im weiteren genannten Titel in der 5/94 besprochen worden sind, erübrigt sich dieser Punkt. Ihr wißt ja, daß wir über bloße Gerüchte und Mondankündigungen nicht so gern schreiben, sondern lieber warten, bis wir etwas selbst in Augenschein nehmen können. – kate).*

Vor einem Jahr wurde Microprose 10 Jahre alt. Das veranlaßte Euch, einen zweiseitigen Bericht zu verfassen. Als jetzt LucasArts den gleichen Geburtstag feierte, war gleich ein ASM-Special fällig. Ist das nicht ein bißchen ungerecht, wenn man berücksichtigt, daß beide Firmen ein gutes Image haben? *(Anm. d. Red.: Wenn Du die LucasArts-Special mal etwas genauer betrachten würdest, so hättest Du eine wichtige Sache sicher bemerkt; nämlich die, daß wir erst bei der Recherche gemerkt haben, daß die Firma ihr Zehnjähriges feiert. Vorher war "nur" ein Special rund um LucasArts und seine Adventures geplant, und das hatte einfach bloß mit den Verkaufszahlen und Chartplazierungen dieser Spiele zu tun. Weitere Firmen-Specials sind natürlich nie ausgeschlossen, und auch Microprose ist für uns keinesfalls außen vor! – kate)*

In letzter Zeit ist der CD-ROM-Markt für den PC stark im Kommen. Das habt Ihr auch berücksichtigt, und inzwischen gibt es eine eigene CD-ROM-Rubrik. Manche Tests macht Ihr aber so kurz, daß man gar keine Informationen entnehmen kann. Da fehlt der Vergleich zur Diskettenversion, ob eventuell Neuerungen oder Zusätze enthalten sind, die Preise weichen ab und so weiter. Macht es uns etwas leichter.

Erich Kerner

(Anm. d. Red.: Weißte auch, warum manche Tests so kurz sind? Weil da eben keine oder kaum Unterschiede zur Disk-Version sind. Den Preis kannst Du der Produktbox entnehmen – er stimmt natürlich nicht unbedingt mit dem überein, was Händler XY dann tatsächlich für das entsprechende Game verlangt. Wie Du weißt, macht Händler XY seine eigene Preiskalkulation, und je nachdem, wo und wie billig er seine Ware bezieht und wieviel Kosten er durch Ladenmiete, Lageraufwand und Werbung hat, fällt dann sein Verkaufspreis niedriger oder höher aus. Wo die Diskversion eines CD-ROM-Titels getestet wurde, siehst Du in den "Gesammelten Werken" des laufenden Jahres beziehungsweise (manchmal) des Vorjahres.

kate

Zugegeben – die Messeberichte sind ein bißchen zusammengeschrumpft. Aber dafür hatten wir unsere Gründe. Zum einen finden wir es nicht sonderlich interessant, wenn die Firma Langweil Inc. ihr neues Bore-'em-Up "Schnarch Dich frei" vorstellt. Zum anderen sind die Produkte mittlerweile so komplex, daß wir als Messebesucher zum x-ten Mal die gleiche Demo gezeigt kriegen, von der wir Dir schon ein Jahr zuvor berichtet haben. Wenn Du Wiederholungen willst, bietet sich Dir freudestrahlend die heimische Glotze an. Wir wollen in der ASM lieber was für die Leute bringen, die nicht immer dasselbe lesen wollen, und wir gehen dabei auch ein bißchen von uns selbst aus: Uns interessieren bei einem Messebesuch vor allem die Fragen "Wo laufen die Trends diesmal hin?", "Wer hat diesmal die schönste Standbesatzung" und "Was kostet das Bier im Pub nach Messeschluß?"

cus)

Bäumchen wechsle dich

...der Wechsel von Redakteuren ist ein ganz normaler Vorgang. *(Ich komme auch so langsam in die Wechseljahre. Kürzlich habe ich ein Markstück verschluckt, und nach Tagen kamen dann ein Fünfziger und fünf Groschen wieder raus. – kate).*

1. Ihre Zeitschrift ist gut. *(Gut ist uns nicht gut genug! – kate)*

2. Exaktere Angaben zu den einzelnen Computertypen wären wünschenswert, z.B. 286/16, 386SX/20.

3. Versuchen Sie bitte, auf diesen Brief mit dem notwendigen Ernst zu antworten. *(Anm. d. Red.: Ich blicke meinem Kollegen über die Schulter und sorge dafür, daß er keinen Müll schreibt. Da er das sonst immer tut, bin ich hier offenbar dringend notwendig. – Ernst)*

Ich hoffe, daß Sie sich die Zeit nehmen, diesen Brief mit der allergrößten Sorgfalt zu beantworten.

Frank Winkelmann







(Anm. d. Red.: Hallo, ich bin Susi Sorgfalt, und meine 202 cm machen mich in Eschwege zur Allergrößten mit diesem Nachnamen. Ich habe den ASMlingen ausnahmsweise beim Beantworten Ihres Briefes geholfen. Zufrieden?

Susi

Tja, also erst mal danke für das Lob. Wenn ein PC-Spiel erklärtermaßen nur ab 486er mit 33 MHz Sinn macht, schreiben wir das in den Produktkasten. Bei 286ern sieht die Sache inzwischen dünn aus: Kaum ein modernes Spiel läuft überhaupt noch auf diesen 16-Bit-Rechnern, allein schon wegen der mangelnden EMS-Unterstützung. Wir testen auf 386/33- und 486/33- sowie 486/50- und 486DX2/66-Rechnern. Wenn der Hersteller eines Spiels bestimmte Bedingungen nennt, geben wir die im Produktkasten an. Auf allen denkbaren Systemen können wir ein Spiel nicht testen. Ich verspreche aber, daß wir die Angaben in den Produktkästen in Zukunft sorgfältiger handhaben wollen als bisher.

sz)

Kalendergirl

Ein kräftiges Servus an alle treuen Feedback-Leser, tach auch ASMler, salut Heidi.

Ääääh, Frage 1: Ich möchte gern fünfhun... nee, tausend Kalender kaufen (solche wie auf S. 102, ASM 12/93). Kriegt man dann als Mengenrabatt auch diese reizende Dame dazu?

2) ASM 5/94 auf S. 51: Mit wessen Augenmaß habt Ihr eigentlich den Bewertungskasten gemacht? Jürgen, war das Deines? Denn der Grafikbewertungskasten (11) ist um ca. 0.988473 cm als der Dauerspaßbalken (ebenfalls 11).

3) Meine Güte, kate, wo hast Du so gut Francais gelernt? Ich müh' mich schon seit fünf Jahren in unserer Anstalt (wie mein Klassenlehrer zu sagen pflegt) ab, und bin froh, wenn ich noch 'en 4er bekomme, und Du wirfst mit Deinem Französisch um Dich, als wärst Du Luis de Fuin... Lui des Vien... – na ja, Du weißt schon, der Schauspieler mit den Kohlköpfen. Ich hab's verstanden, was Du da in der 5/94 vor Dich hingebrabbelt hast und hab' mich köstlich über Deine Übersetzung amüsiert.

Han Solo auf Aventurien

(Anm. d. Red.: 1) Wir haben keine 1000 Kalender mehr.

sma

2) Bitte WAS war der Balken? Breiter, dicker, länger, schmaler, kürzer, kleiner? Wir haben uns in stundenlanger Kleinarbeit bemüht, es selbst rauszufinden. Oder meintest Du die Abweichung der Farbtöne? Hätten wir etwas mehr Rouge auftragen sollen?

3) Der Vergleich mit Louis de Funes ist gar nicht mal so weit hergeholt. Mein Schädel wird wohl, wenn das so weiter geht, in zehn Jahren genauso aussehen, und die Körpergröße ist fast identisch. Neulich nach der Redaktionskonferenz bin ich sogar über den Flur gewetzt und habe ein paarmal die Hände vor die Stirn geschlagen und "Bretter, Bretter, Bretter" gerufen. Wann meldet sich Hollywood?

kate)

Fotos

Hey Klaus, du sagst ein ASM-Leser hat keinen Mut dir ein Foto von sich zu schicken? Das werden wir ja sehen, hier hast Du eins (arme ASM-Redakteure sollen schließlich auch mal was zu lachen haben)



Boris Dollinger

FEED BACK SPLITTER

Hey, Feedbacktante, oder wie Du auch jetzt heißt, ist der Name Trafford englisch?

(Anm. d. Red.: Nein, früher war er medium, mittlerweile ist er allerdings schon durch.

kate

Klaus kommt einem immer noch so verdammt halbgar vor.

jb

Dann schicken wir ihn vielleicht zu einem Erfahrungsbericht auf den Holzkohlegrill – aber vorher sollten wir ihn doch noch ein paar Wochen abhängen lassen.

sz

Au ja, wenn er dieses Jahr noch aus seiner Rauchpause zurückkehrt.

sma

Wieso eigentlich abhängen, hat der sich jetzt vielleicht aufgehangen? Und ich dachte, sich selbst am Schopf irgendwo wegziehen konnte bloß der alte Münchhausen... vb)

Ich habe Euch schon 397mal geschrieben, und keiner meiner Briefe wurde abgedruckt.

(Anm. d. Red.: Beim 500. Mal werden wir das garantiert machen. Übrigens: Nimm doch in Zukunft bitte etwas weicheres Papier. Sonst müssen wir uns am Ende doch noch 'ne Rolle kaufen.

kate)

Ich lese die ASM seit 1983.

(Anm. d. Red.: Da bist Du der einzige. Die meisten der älteren Leser haben erst 1985 damit angefangen, mit der Erstausgabe nämlich.

kate

Ein echtes Problem! Wir werden die Zeitschrift dünner machen, denn wenn das Schule macht und noch mehr Leserinnen und Leser elf Jahre in einer einzigen Ausgabe schmökern, dann kriegen wir bestimmt Schwierigkeiten mit dem Absatz unseres monatlich erscheinenden Hefts.

sma)

Wie findet Ihr eigentlich den Tower als Gehäuse?

(Anm. d. Red.: Eindeutig zu groß. Es sind zunächst einmal sehr viele Umbaumaßnahmen notwendig, vor allem Umleitung der Themse, Abriß von London und Entkrönung der Queen. Oder liege ich da jetzt falsch?

kate

Mein Tip: Fahr nach London und frag einen Beefeater.

sma

Moment mal, Stefan, du hast da was mißverstanden. Er meint doch den Tower vom Kühlschrank, mit dem man das Eis wegkriegt.

jb



▲ *Auch diesen Monat haben wir Eure Briefe mit äußerster Sorgfalt behandelt. Hier seht Ihr "Tante" Kate auf dem Weg zur Leserbrief-Endlagerstätte*

Was soll ich denn nun suchen, den Tower oder das Gehäuse, und überhaupt – müßt Ihr immer so dämliche Fragen stellen?

vb

Das hat eher was mit Landwirtschaft zu tun. Nur der Bauer hat Tower. Es heißt doch immer: Tower to the Bauer!

tom

Das Beste wißt Ihr noch nicht: Er schreibt am Schluß, daß er der erste Rothenburger in der ASM ist. Rothenburg ob der Tower! Daher!!!

kate)

Diese Frage geht an Jürgen: Warum hat Star Trek 2 bei Dir nur 8 Punkte für den Ablauf bekommen?

(Anm. d. Red.: Sein Abfluß war mal wieder verstopft.

kate

Ich hätte mir ein Adventure mit einer kompletten Story gewünscht. Statt dessen wieder ablaufende Episoden, wie man es zum Teil schon aus dem Vorgänger kannte.

jb)

In der Ausgabe 5/94 habt Ihr es durch höchste Konzentration und mit beeindruckender Zielstrebigkeit geschafft, die Vorschau richtig herum zu drucken.

(Anm. d. Red.: Nein, diesmal ist sie falsch herum gedruckt worden. Als Ausgleich werden wir nächstes Mal das Titelbild in Spiegelschrift liefern. Bye and bye, nizagaM-ßapS saD – MSA.

kate)

MATHIAS NEUMANN









Rainer Scheer

Hummel, Hummel! Am 8. Oktober 1960 wurde ich in Hamburg ins wilde Spielerleben hineingeboren. Zunächst verlief alles grundsolide und karrierebewußt: Schule, Abitur, Ausbildung zum Bankkaufmann. Dann ein Jahr harter Bankalltag. Die ZVS befand, daß Marburg der richtige Studienort sei. Dann von BWL zu Germanistik und Medienwissenschaft gewechselt, Magisterabschluß am Horizont.

Seit 1986 Mitarbeiter im Deutschen Spiele-Archiv in Marburg. Zwei Jahre später Beginn der freien Schreibe über Spiele und Comics. Seit Juni 1993 mit "Hand & Kopf" in Sachen Brett- und Kartenspiel für die ASM tätig.

1 **Was machst Du, wenn Du frei hast?** Faulenzen, leben, lesen. **Welchen Beschäftigungen gehst Du aus dem Weg?** Gartenarbeit, weil ich Blumen und Unkraut nicht unterscheiden kann.

2 **Was spielst Du am liebsten?** Komplexe Gesellschaftsspiele und Zwei-Personen-Taktikspiele; am Computer Golfsimulationen und spannende Fantasy-Adventures. **Welche Spiele magst Du nicht?** Spiele, bei denen nur teure Luft in überdimensionierten Schachteln verkauft wird. "Jungen-" und "Mädchenspiele".

3 **Was liest Du am liebsten?** Comics, spannende Thriller, intelligente Jugendbücher. **Welche Bücher stehen bei Dir auf der roten Liste?** Agfa für alle.

4 **Welche Musik hörst Du gerne?** Filmmusik. Rockmusik, am liebsten ziemlich leise. Liedermacher. **Welche hörst Du nicht?** Dicke-Backen-Musik und diese neumodische Techno-Sch..., bei der alles gleich klingt.

5 **Was bannt Dich an Leinwand und Bildschirm?** Gute Thriller und Science-fiction. **Was treibt Dich zum Filmboykott?** Dämliche Game-Shows, beknackte Vorabendserien und alles mit zuviel Schmalz.

6 **Was hältst Du für die bedeutendste Errungenschaft der Menschheit?** Bedeutend? **Was ist ihr größter Fehler?** Ihre Dummheit.

7 **Was – ganz allgemein – magst Du?** Meine Frau. Wirkliche Freunde. Die Ruhe, auf der Terrasse zu sitzen mit einem guten Buch und einem Glas Wein. **Was magst Du nicht?** Politische Idioten von rechts oder links außen. Bürokratismus.

Gegen diese Söldner sieht Arnold aus wie ein Kindergartencop. Und wenn die dann im Titel auch noch ein "totales Blutbad" versprechen, wollen wir nicht nachstehen und schon mal die spitzen Federn wetzen.

TOTAL CARNAGE

Amiga 1200, ca. 80 DM, Hersteller: **Ice**, England, Muster von: **Die Cassette**.



▲ *Wir stimmen für einen Index-Ehrenplatz*

Chili con Carnage

Wenn es einen Preis für den dummdreistesten Spieletitel des Jahres gäbe, würde ich jetzt den Umschlag öffnen und verkünden: "... and the Winner is – Total Carnage". Übertragen wir diese englischen Vokabeln nämlich ins Deutsche, wissen wir sofort, was uns blüht: ein "totales Blutbad".

Nachdem das jedem klar war, hat eine repräsentative Redaktionsjury, bestehend aus Peter (100 Stimmen) und dem Rest der Redaktion (je eine Stimme) sogleich beschlossen, das Spiel in dieser Weise zu ehren. Weiterhin sahen wir uns gezwungen, die Qualitäten des Spiels, die so verheißungsvoll im Titel angekündigt werden, im Härtetest zu überprüfen. Aus der Konkursmasse von Commodore besorgten wir uns sogleich einen Amiga 1200 im zartweißen Saitling und stopften ihm das Diskettenmaul mit der Boot-Disk des besagten Programms.



▲ *Selbst die Nachrichten sind nur schrecklich*

Und tatsächlich: Das Titelbild macht dem Namen alle Ehre. Da steht ein hormongeschwängerter Muskelprotz auf dem Schirm, der ein Stirnband aufhat, damit ihm nicht der erbsengroße Schädelinhalt nach außen kullert. Zu seiner Ehrenrettung müssen wir allerdings sagen, daß er im Vergleich zu seinen Feinden, die unterhalb des IQs eines rostroten Backsteins liegen, immer noch ziemlich intelligent ist.

Diese Feinde sind nämlich so blöd, daß sie die mitgebrachten Sturmgewehre nicht zum Feuern benutzen, sondern nach Art unserer Vorfahren als Keulen schwingen. Leider treten die feindlichen Söldner so massiert auf, daß selbst das schnellste Feuertastenstakkato kaum ausreicht, um sie sicher zu Grabe zu tragen, bevor sie handgreiflich werden. Leider bringt es auch wenig, mit dem Joystick herumzurühren, da die Acht-Wege-Steuerung ungefähr so zuverlässig ist wie eine Wahlaussage. Selbst die Flucht an den Bildrand hat wenig Sinn, scrollt doch der Screen nur dann ein Stückchen weiter, wenn wirklich alle gegnerischen Söldner zur Hölle gegangen sind.



▲ *Mit Hilfe komplizierter Technik werden die Geschmacklosigkeiten gezählt*

Alle Achtung, liebe Programmierer! Da habt ihr ja wirklich ein Blutbad inszeniert! Von dem vielen Feuern am Joystick holt man sich nämlich ganz schnell einige blutige Finger und als Dreingabe noch 'ne Sehnenscheidenentzündung. Macht aber auch nix, denn schließlich ist der wahre Ballerfreund richtig abgehärtet.

Ob er aber so abgehärtet ist, diese miserable Spielhallenumsetzung länger als fünf Minuten zu spielen? Total Carnage war als Coin-op ein echt geiles Teil, bei dem man Aggressionen ablassen konnte. Die Action war furios, Geschick und Schnelligkeit waren gefragt. Aber jetzt? Da zuckeln ein paar müde Figuren auf blaßgraubraunem Grund umher und geben sich sichtlich Mühe, das magere Können ihrer Programmierer zu verschleiern. Nicht einmal die schönen Waffen des Originals kommen richtig rüber: Die MG-Schüsse sehen aus wie Pasta, und die Granaten explodieren eher wie "Chili con Carnage".

Also wirklich, liebe Freunde daheim an der Ballerbude: Wenn Ihr schon mal richtig auf den Putz hauen wollt, solltet Ihr dieses Angebot nicht wahrnehmen. Wer mal die guten Sitten am Schirm vergessen will, ist da bei anderen (meist indizierten) Spielen weit besser aufgehoben. Apropos Index: Dieses Spiel auf eben jenen zu setzen, wäre schon zuviel der Ehre.



▲ *Ein Fall für die Doping-Kontrolle*

Urteil: 2 MANGELHAFT

Grafik:	4
Sound:	5
Ablauf:	1
Aufmachung:	2
Dauerspaß:	0

Total Carnage: Erfrischend wie ein alter Käse, macht an wie ein schlechtes Dressing



Ja ja, das Journalistenleben ist hart. Wenn man mal nicht gerade Redaktionsschluß oder Hotline hat, dann braust man durch Europa und bekämpft das organisierte Verbrechen. Genau wie Kollege Fred Beck im offiziellen Werbespiel der SPD.

Fred Beck, seines Zeichens nimmermüder Journalist, schuftet beim Frankfurter Anzeiger. Der etwas übereifrige junge Mann ist die große Hoffnung seines Verlegers, einmal eine wirklich fetzige Titelstory zu bekommen und damit die Auflage in die Höhe zu treiben.

ABENTEUER EUROPA

PC, **Freeware**, Hersteller: **Tevox**, 50737 Köln, Muster von: **Hersteller**.

Wie gesagt, Fred ist ein bißchen eigensinnig. Statt sich um Interviews mit den Omas bekannter Hollywoodstars zu kümmern, würde er lieber etwas wirklich Sensationelles schreiben. Die große Chance kommt in Form eines Hinweises. Dort ist von organisiertem Verbrechen die Rede und von einem gewissen Hardy Krunk, der alles steuert.



▲ *Büroschlaf ist der schönste... Chhrrr*

Hardy ist ein mächtig schlimmer Finger. Der Ganove verschiebt Sondermüll, Drogen, hat Kontakte zur Mafia und ist der Hauptverantwortliche für die Dünnbierverklappung in der Kieler Förde. Alles was Fred jedoch hat, ist ein Name und die Adresse einer Pizzeria. Als er sich dort umhört, findet er eine Drogenpreisliste und macht die Bekanntschaft eines Undercover-Agenten der Polizei.

Gemeinsam machen sich beide an die Verfolgung von Hardy Krunk, der sich in Richtung Holland absetzen will. An der holländischen Grenze darf der deutsche Fahnder dann die Verfolgung nicht mehr fortsetzen, und man hört ein paar Infos darüber, wie schwer es doch die Polizei hat und wie das von der SPD erkannt wurde. Bis auf solche kurzen Einlenkungen ist das Game für ein Werbespiel erstaunlich reklamefrei. Man beschränkt sich eher darauf, verschiedene Mißstände innerhalb der jungen EG beim Namen zu nennen.



▲ *'ne Lupe ist hier fehl am Platz*

Wie auch immer, Journalisten haben beim Recherchieren mehr Spielraum als die Polizei, und daher kann Fred per Anhalter die Verfolgung fortsetzen. In Amsterdam gibt es weitere Informationen, wenn man einen radioaktiv haltbar gemachten Apfel an einen Junkie verkauft (die ziehen sich ja eh alles rein). In Brüssel besucht man die Abgeordnete Dagmar Roth-Behrend, in Spanien darf man, nachdem man am Zoll mit einem Rauchpiece erwischt wurde, noch ein wenig in der Asservatenkammer stöbern, und in Italien muß man in Spanner-Manier vom Dach aus in fremden Wohnungen spionieren.

Die Jagd geht durch alle europäischen Staaten und bietet Action- und Knobelsequenzen. Dabei kommen Humor und Selbstironie nie zu kurz. Am europäischen Fahndungscomputer, wo man ein Phantombild von Hardy Krunk entwerfen soll, lassen sich beispielsweise ausschließlich Bilder von Rudolf Scharping montieren. Wenn von einer riesigen, geheimnisvollen Organisation die Rede ist, die in allen Geschäften ihre Finger hat, dann ist die EG gemeint und nicht die Mafia. Ziel des Spiels ist es, den bösen Hardy auf frischer Tat zu erwischen und dingfest zu machen.

Klein aber fein

Das SPD-Werbespiel kommt auf zwei HD-Disketten und ist für ein kostenloses Game ziemlich umfangreich. Bedienung und Handlungsablauf entsprechen dem, was von LucasArts- oder Sierra-Oberflächen geboten wird. Grafik und Sound sind ausgezeichnet, alle Animationen laufen ruckelfrei, und auch Spielwitz und Logik sind in Ordnung. Leider sind die Rätsel alle ziemlich einfach, und durch das extrem geradlinige Gameplay hat man das Teil an einem Nachmittag durchgezockt. Da das Spiel jedoch relativ günstig zu bekommen ist, sollte man über diesen Punkt hinwegsehen.

Programmiert wurde die Story übrigens von der Kölner Firma Tevox, und für ein Erstlingswerk kann sich **Abenteuer Europa** echt sehen lassen. Bleibt zu hoffen, daß noch mehr gutgemachte Games aus dieser Richtung kommen werden.





Crash-Kurs

Jeder hat wohl seinen Traumwagen. Meiner ist so ein Flitzer, wie ihn die Typen in Miami Vice gefahren haben. Aber zur Not tut's auch ein Lamborghini.

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

PC (VGA), **ca. 80 DM**, Hersteller: **Titus**, USA, Muster von: **Vertigo Technologies**, 60598 Frankfurt.

Titus Software läßt uns mit einem italienischen Flitzer durch die USA rasen. Auf verschiedenen Kursen kann man im Rennspiel **Lamborghini American Challenge** sein Können als Sportwagenfahrer unter Beweis stellen.

Das Spiel beginnt damit, daß Du als Einwanderer in die USA kommst und gerne das Märchen vom Tellerwäscher, der zum Millionär wurde, wahr machen möchtest. Zum Glück läuft Dir ein alter Bekannter über die Füße (Zufälle gibt's), der Dir ein tolles Angebot macht: Mit einem heißen Ofen fährst Du illegale Wettrennen auf Strecken, die in den USA verteilt liegen. Du wettest einen bestimmten Betrag auf Sieg, die gegnerischen Fahrer ebenfalls – und dann geht es auf die Piste.

Man beginnt seltsamerweise immer auf Platz 11 und muß sich durch geschicktes Fahren voranbringen. Allerdings machen das die anderen Fahrer auch – und die schaffen es in der Regel wesentlich besser.

Irgendwie habe ich das Gefühl, daß man dieses Spiel nicht gewinnen kann, mehr als "300$" habe ich nicht dazuverdient. Und durch die Crashs wird der Wagen in Mitleidenschaft gezogen, was sich negativ auf das Budget auswirkt.

Das Spiel selbst ist grafisch gut gelungen, allerdings kommt beim Fahren nicht so richtig die Freude auf, da immer nur wenige Richtungsänderungen möglich sind. Außerdem werden Fahrfehler nur durch Abbremsen bestraft. Würde ich abends so nach Hause fahren, säße längst ein anderer an diesem Text.

▲ *Noch eine Fahrt, und der Wagen ist hin*

Einerseits kann das Game schon Spaß machen – auch durch einen integrierten Zweispielermodus –, andererseits bietet es zu wenig Gameplay. Auf die Dauer wird es langweilig, immer hintenan zu stehen und dann doch nach kurzer Zeit den Wagen verkaufen zu müssen.






Ach du liebe Bohne!

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Mega Drive, **119,95 DM**, Hersteller: **Sega**, Japan, Muster von: **Die Cassette**.

Schnelldenken ist bei Mean Bean Machine angesagt, um Dr. Robotnik einzuheizen.

Dr. Robotnik und kein Ende. Diesmal ist Sonics Lieblingsfeind ausnahmsweise ohne unseren vielgeliebten blauen Igel unterwegs. Für seine grausamgemeinteuflischen Pläne entführt er kleine, unschuldige Bohnen. Da das jedoch nicht die Bohne mit dem Spiel zu tun hat, sparen wir uns die Story.

Seit irgendein Russe auf die Idee kam, Klötzchen von oben nach unten segeln zu lassen, die man durch clevere Anordnung verschwinden lassen muß, und die ganze Sache "Tetris" nannte, gehören fallende, steuerbare Klötzchen zur Grundlektion jedes Programmierers. Genau genommen sind es bei **Dr. Robotniks Mean Bean Machine** zwar keine Klötzchen, sondern Bohnen, aber das tut nichts zur Sache. Jedenfalls kommen die Dinger immer paarweise und können gedreht und horizontal verschoben werden. Wenn sich mindestens vier gleichfarbige Hülsenfrüchte berühren, verschwinden sie. Sobald der Schacht voll ist, ist jedoch Feierabend.

Wer einen Freund zur Hand hat, kann gegen diesen antreten. Je mehr Bohnen man selbst in Wohlgefallen auflöst, desto mehr graue Bohnen fallen beim Gegner in den Schacht und machen ihm das Leben schwer. Gegen Kumpels macht's natürlich viel Fun, es ist aber auch nicht zu verachten, gegen Dr. Robotniks Gehilfen anzutreten.

▲ *Hätte nie gedacht, daß ich in meinem Leben mal Bohnen sortieren würde!*

Ziemlich schnell führt das Game zu gewissen Veränderungen beim Denken und einer ordentlichen Sucht. Diese flaut aber schneller ab als bei Tetris oder Klax, deshalb – knapp! – kein Hitstern.



Abgefahren

Skating-Action mit Graffiti-Grafik und Grunge-Musik bringt ein neues Werk von Electronic Arts. Da lohnt sich doch wohl ein zweiter Blick, oder?

SKITCHIN
Mega Drive, 119,95 DM, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Electronic Arts Deutschland**.

Skatet über die Highways, hängt Euch an die Stoßstangen der vorbeifahrenden Autos, stoßt andere Skater von der Bahn, macht waghalsige Sprünge. Einziges Problem: Ein kleiner Fehler, und Euch zerbröselt es auf Nimmerwiedersehen. Und da wir keine Leser verlieren wollen, solltet Ihr diese gefährlichen Aktionen lieber nicht selbst durchführen, sondern höchstens in **Skitchin** nachspielen.

Nur wer eine gute Plazierung erzielt, darf zur nächsten Stadt weiterziehen, wo es natürlich kniffliger wird. Ein besonderer Nervenkitzel ist es, an Polizeiautos zu hängen. Gelungene Stunts bringen gutes Geld – für das man sich eine bessere Ausrüstung zulegen kann. Die Präsentation im Graffiti-Stil ist echt cool, und die Musik peitscht auf. Während Ihr über den Asphalt jagt, flattert das Hemd im Wind. Auch ansonsten ist die Animation der Spielfigur super. Nicht ganz so doll sind die Autos und Hintergrundgrafiken.



▲ *Nur nicht loooslassen!*



◀ *Mehr Geld = besser ausgerüstet*



Eine ganze Weile macht es Spaß, aber auf Dauer wird's mangels Abwechslung oder sonstiger spielerischer Genialitäten ein bißchen öde.

Urteil: 8 – ANNEHMBAR

Kategorie	Wertung
Grafik:	8
Sound:	10
Ablauf:	8
Dauerspaß:	7
Idee:	10

Coole Sache, bei der der Spaß leider schnell nachläßt

ENTDECKUNGEN DER WELT

PC, ca. 100 DM, Hersteller: **Intercomputer**, 42806 Remscheid, Muster von: **Hersteller**.

Reisefieber

Neckermann, TUI, Club Méditerranée – das ist eine Art des Reisens. Marco Polo, James Cook oder Roald Amundsen allerdings hatten andere Vorstellungen, auf welche Art die Welt zu erforschen sei.

Kein Adventure, sondern ein sehr bedienerfreundliches Nachschlagewerk versteckt sich hinter dem Titel **Entdeckungen der Welt**. Auf anschauliche Art und Weise werden hier die großen (und auch die unbekannteren) Reisen von Abenteurern aus aller Herren Länder und verschiedensten Zeiten in die unerforschten Regionen unserer Welt dargestellt.

Die Weltkarte gleich nach dem Eingangsbild zeigt bereits, was Euch erwartet. Seht Ihr darauf einen Punkt, der Euch interessiert, teilt Euch das Programm auf Mausklick mit, wer da wann welche Reise gemacht hat. Ob Ihr die Info als kurze knappe Zusammenfassung oder lieber in Form eines ausführlicheren Reiseberichts lesen wollt, liegt ganz bei Euch. Die Texte sind auf jeden Fall leicht verständlich und ohne Geschwafel geschrieben. Echte Biographien der vielen Entdecker könnt Ihr allerdings nicht erwarten, das wäre wohl doch zu umfangreich geworden.



▲ *Auf Schollen verschollen*

Einen guten Überblick über die Entdeckungsfahrten bekommt Ihr, wenn Ihr im Abfragemodus z.B. das Portrait eines Forschers anklickt. Auf den anderen Info-Bildschirmen wird dann angezeigt, wo Ausgangspunkt bzw. Zielort der Reise lagen, und welches Transportmittel benutzt wurde. Letzteres ist vor allem deshalb interessant, weil das Programm nicht nur über die klassischen Entdeckungsfahrten von Kolumbus, Magellan oder Marco Polo erzählt, sondern auch späteren Helden wie Charles Lindbergh oder Juri Gagarin eigene Kapitel widmet.

Urteil: 9 — OKAY

Grafik:	8
Sound:	–
Ablauf:	9
Anleitung:	10
Idee:	10

Prima Hilfe für Hausaufgaben

OZZIES KREATIVITÄTSZENTRUM

PC (1 MB RAM, Festplatte; unterst. VGA, Maus, SoundBlaster), **ca. 80 DM**, Hersteller: **Scops Software**, England, Muster von: **Psygnosis**, England.

Ozzies Spielkiste

Rein in den Jogging-Anzug, Leute! Training ist angesagt, und zwar für die kleinen grauen Zellen im Alter von fünf bis zehn Jahren.

Große Vorbereitungen sind nicht nötig, wenn Ihr **Ozzies Kreativitäts-Zentrum** (ein selten blöder Titel) einmal auf der Festplatte installiert habt. Alles was Ihr braucht, sind eine Maus, Phantasie und ein gutes Gedächtnis. Falls es mit letzterem etwas hapern sollte, ist das auch kein Problem, denn auch das soll mit diesem Grafikprogramm trainiert werden. Drei Aktivitäten stehen zur Auswahl. Da wären zum Beispiel die Mosaik-Bildschirme, in denen Ihr mit den Teilen am rechten Bildschirmrand entweder vorgegebene Muster nachbauen und richtig anmalen sollt oder schwarze Formen ausfüllen bzw. einfach selbst etwas entwerfen könnt. Die Formen sind drehbar, und auch verkleinern lassen könnt Ihr sie von einem Zauberer.

Farbgedächtnis erfordert das Ausmalen von Bildern, deren Farben geklaut wurden. Je schneller Ihr die Aufgabe schafft, desto mehr Punkte bekommt Ihr gutgeschrieben. Dasselbe gilt auch für die Fahndungsbilder, wo Ihr per Mausklick das rechte Bild dem Original anpassen sollt. Ein nettes "Super" oder "Gut gemacht" aus dem Lautsprecher belohnt erfolgreiche Aktivitäten. Anwählbare Schwierigkeitsgrade peppen das ganze noch etwas auf.

Ozzie kommt in einer komplett deutschen Übersetzung (!!!) und enthält auch eine per Mausklick jederzeit abrufbare Hilfefunktion. Trotz der teilweise sogar (ebenfalls deutsch) gesprochenen Texte kommt das Programm bei der Wertung jedoch nicht über das Mittelmaß hinaus, weil für diesen Preis auf Dauer einfach zu wenig Abwechslung geboten wird.



▲ *Das Verbrechen verbirgt sich hinter Durchschnittsgesichtern*



Mal mal wieder

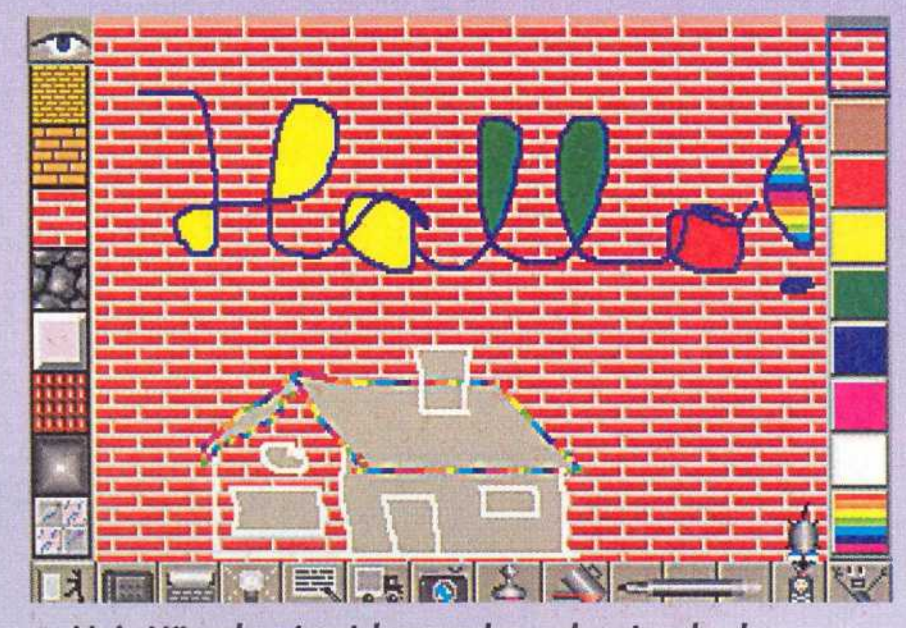
RAINBOW RASCAL

PC (1 MB RAM, Festplatte, Maus; unterst. SVGA, Sound-Blaster), **ca. 70 DM**, Hersteller: **Scops Software**, England, Muster von: **Psygnosis**, England.

Scops heißt ein neues Softwarehaus, das sich ganz der Herstellung von Edutainment-Programmen verschrieben hat. Mit so einem Namen kann man natürlich keine bierernsten Progs entwickeln, was **Rainbow Rascal** schon mit seiner witzigen bunten Verpackung unter Beweis stellt. Drinnen findet Ihr ein Minihandbuch und eine einzige Diskette, die sich schnell und problemlos installieren läßt.

Das Programm selbst sieht auf den ersten Blick wie ein echt "erwachsenes" Malprogramm aus. Links findet Ihr Muster und Texturen, rechts eine Palette mit Farben und Farbverläufen, die sich einfach erweitern lassen. Am unteren Rand sind die diversen Werkzeuge aufgereiht, die Euch für Eure Aktivitäten zur Verfügung stehen. Und mit einem einfachen Mausklick werden Eure Ideen problemlos auf den Monitor gezaubert. Der Phantasie sind dabei kaum Grenzen gesetzt. Nicht nur zum Herumkritzeln eignet sich das Programm, Ihr könnt mit Rainbow Rascal richtige Geschichten malen und sogar Titel, Namen und Textblasen darin einfügen. Wer sich noch nicht so recht traut, freihändig (oder besser: freimausig) zu malen, der kann aus einem ganzen Arsenal von Stempeln und vorgegebenen Bildelementen wählen. Sogar Hintergründe werden zur Verfügung gestellt. Ausdrucken und abspeichern könnt Ihr Eure fertigen Kunstwerke natürlich auch. Und für Eure kleineren Geschwister gibt es sogar ein eingebautes Malbuch mit 20 Zeichnungen zum Ausmalen.

Rainbow Rascal erhebt nicht den Anspruch, ein super HiTech-Programm zu sein oder durch irre viele Optionen zu glänzen. Statt dessen ist es für Kinder schnell begreifbar und leicht zu bedienen, und der Preis dafür hält sich gerade noch in erträglichen Grenzen. Weniger schön sind allerdings die etwas öden Soundeffekte und vor allem die Tatsache, daß der "Regenbogenracker" des öfteren zum Absturz neigt. Vielleicht solltet Ihr in diesem Falle auf eine überarbeitete Version warten.



▲ *Mein Häuschen ist nicht gerade – ach, wie schade*



Fauler Zauber

DIE VERHEXTE STADT

PC (386, 2 MB RAM, Maus, Festplatte, VGA, SoundBlaster), **ca. 100 DM**, Hersteller: **Scops Software**, England, Muster von: **Psygnosis**.

Ein Adventure für Kinder, in dem alle Texte auf deutsch gesprochen werden? Hört sich doch super an! Stimmt – genau acht Minuten lang.

Hey, endlich mal ein Programm nur für den Computernachwuchs! Bunte Bildchen, keine Buchstaben auf dem Bildschirm, dafür deutsch gesprochene Texte: Sollte der Traum von der kindgerechten Software endlich wahr geworden sein? Es wäre zu schön.

Die Idee ist ganz witzig: Eine doofe, böse Hexe stellt mit ihrem Zauberstab in einem kleinen Dorf alles auf den Kopf (englischer Originaltitel: Upside Down), den örtlichen Anti-Hexen-Zauberer sperrt sie in ihrem Schloß ein, und Du als kleiner Junge mußt ihn befreien und alles wieder ins Lot bringen. Das alles läuft per Mausklick mit intelligentem Cursor und ohne jeglichen Bildschirmtext ab. Auf den ersten Blick ist wirklich schwer zu verstehen, warum ich mich über **Die Verhexte Stadt** trotzdem aufrege: Da predige ich seit Jahren, daß Lern- und Kindersoftware deutsch übersetzt sein muß, um überhaupt irgendeinen Nährwert zu besitzen, und wenn sich jetzt ein englisches Softwarehaus die Mühe macht, bin ich immer noch nicht zufrieden. Der Grund ist ganz einfach. Kann man die Grafik vielleicht noch als kindmäßig naiv durchgehen lassen, sieht es soundtechnisch mehr als mäßig aus. Der Eingangstext ist grauslich übersetzt, der Sprecher unglaublich schlecht. Wenn später in einer Szene Sprachausgabe kommt, fangen die Hintergrundsounds fürchterlich an zu stottern, und nach 25 Minuten ist das Ganze selbst von einem Fünfjährigen durchgespielt (daß ein Erwachsener dafür nur acht Minuten braucht, soll hier kein Kriterium sein). Schade um die (wenigen) phantasievollen Puzzles und die witzige Story – daraus hätte man echt mehr machen können und müssen.



▲ *Ein Eis auf die Hand? Nimm's lieber in der Tüte, es ist ziemlich kalt!*

MANGELHAFT

Urteil: 3

Grafik:	7
Sound:	6
Ablauf:	5
Dauerspaß:	2
Preis/Leistung:	1

100 Märker für die paar Bildchen? Da hat sich wohl jemand um eine Null vertan

Flott radiert und forsch gezeichnet

Ein finster blickender Pirat stellt sich Dir säbelschwingend in den Weg. Was tun? Na klar: Du greifst Dir Tommy, das Radiergummi, und putzt damit die Pluderhose des Bösewichts weg. Kaum steht der in geblümter Unterwäsche da, ist es mit seinem Mut vorbei. So funktioniert die Welt – nicht überall, aber zumindest bei "Peter Pan", einem brandneuen Adventure für kleine Leute.

Peter Pan, der grüngekleidete, fliegende Junge mit den spitzen Ohren, entstammt den Büchern von J. M. Barrie. Er gehört für amerikanische Kinder sozusagen zum Nationalerbe. Aber auch hierzulande kennt man ihn, seine Freundin Wendy und die Mini-Elfe Tink, die ihn ständig umschwirrt.

Im neuen "Story Painting Adventure" der **Electronic-Arts**-Sonderserie "EA Kids" muß **Peter Pan** es mit dem Bilderbuchpiraten Hook aufnehmen. Dieser entführt Peters Freunde, um eine Schatzkarte zurückzubekommen, die Peter ihm stibitzt hat. Auf der Suche nach seinen Freunden und später beim Kampf um eine versunkene Schatztruhe ist Peter auf die Hilfe seines großen Freundes vor dem Monitor angewiesen. Dieser wiederum steht nicht allein: Er hat die "Farbkasten-Freunde" auf seiner Seite, und die bilden den eigentlichen Clou dieses Spiels.

PETER PAN

PC (386/16, 10 MB auf Festplatte), **ca. 60 DM**, Hersteller: **Electronic Arts Deutschland**, Muster von: **Hersteller**.

Mal Dir die Lösung!

Die Geschichte läuft wie ein Theaterstück in drei Akten ab. Immer wenn es brenzlig wird oder ein Problem zu lösen ist, bieten sich einer oder mehrere der "Farbkasten-Freunde" hilfreich an. Jeder von ihnen arbeitet auf seine eigene Weise: Dora, die Sprühdose, pustet auf Mausklick ein paar Farbwölkchen in eine vorgegebene Bildschirmzone, und – zack! – schon steht ein Gegenstand im Bild, der das jeweilige Problem des Helden auf überraschende Weise löst. Stefan, der Farbstift, arbeitet nach dem Punkt-zu-Punkt-Verfahren: Erst wählt man ein Objekt zum Lösen des jeweiligen Rätsels aus einer Liste. Es erscheinen einige Punkte im Bild. Mit der Maus läßt man nun den Stift eine Linie von einem Punkt zum anderen ziehen. Ist der grobe Umriß fertig, entsteht an seiner Stelle automatisch das gewünschte Objekt.

Tommy, das Radiergummi, wird bei gedrückter Maustaste über eine angegebene Zone auf dem Bild gewischt und entfernt dabei bestimmte Dinge – beispielsweise in einer Szene Peters Bettgestell, wodurch der Held mitsamt Matratze auf den Boden plumpst und augenblicklich aufwacht.

Bei Petra, dem Pinsel, wählt man zuerst eine Farbe. Ein daraufhin erscheinendes schemenhaftes Objekt wird ausgemalt und verwandelt sich dann in etwas, das Peter Pan in der jeweiligen Situation hilft.

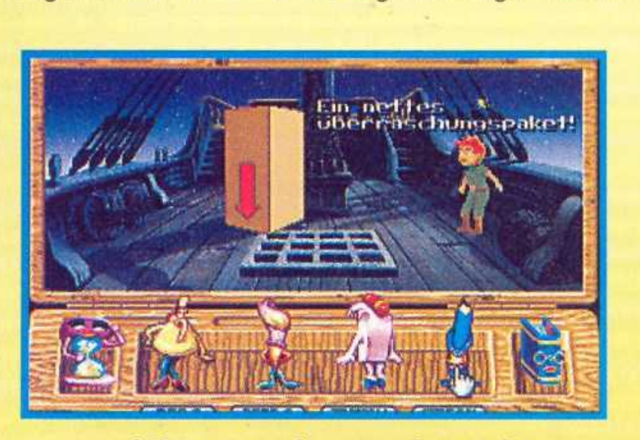


▲ *Der Farbstift zeichnet Strich um Strich,...*

Die übrigen zwei Freunde haben besondere Aufgaben: Die Stundenglas-Lady erlaubt es, eine Szene zurückzublättern und eine gerade durchgespielte Situation mit einem anderen Helfer beziehungsweise einem anderen Objekt noch einmal neu zu lösen. Das geduldige Buch dient zum Abspeichern von Spielständen.

Immer wieder anders

Das Adventure besteht aus nicht mehr als insgesamt 25 Szenen, deren Abfolge festliegt. Kinder haben es in einer runden Stunde durchgespielt. Alle Aktionen laufen selbsttätig ab – das Eingreifen des Spielers ist auf den Einsatz der "Farbkasten-Freunde" in den 25 vorgegebenen Situationen beschränkt. Daß "Peter Pan" trotzdem nicht so schnell langweilig wird, liegt daran, daß für jede Situation mehrere Lösungsmöglichkeiten vorgesehen sind. So läßt sich das gefährliche Krokodil auf dem Fluß mit einem Speiseeis bestechen, durch Entfernen seines Gebisses zahnlos machen, einfrieren oder durch Bauen einer hübschen Holzbrücke umgehen. Auch die in sympathisch-frecher Alltagssprache gehaltenen deutschen Texte sind für jede Szene in mehreren Varianten vorhanden. Übrigens führt nicht jede Aktion auch zu einer Lösung: Geht man etwa in einer Szene mit dem Radiergummi an das Krokodil heran, so wird der brave Radierer von dem Reptil als Kaugummi zweckentfremdet und springt nach diesem erfolglosen und etwas schmerzhaften Lösungsversuch beleidigt in die Riege der Helfer zurück.



▲ *..und der Pirat, der wundert sich!*

Wenn die Hersteller sagen, "Peter Pan" sei für Kinder ab 5 Jahren geeignet, so ist diese Angabe mit Vorsicht zu genießen. Wer nicht oder nur schwach lesen kann, ist bei diesem Spiel nämlich aufgeschmissen. Mein fünfjähriger Sohn empfiehlt nach ausgiebigen Tests, unbedingt Mama oder Papa als notwendige interaktive Hilfefunktion neben dem Rechner zu plazieren. Was die technische Seite angeht: Nun ja, an Spiele wie "Putt Putt" oder "Fatty Bear" kommt das neue EA-Adventure nicht heran. Die Stärke dieses Spiels liegt eindeutig in der Idee mit den "Farbkasten-Freunden" – und in der Tatsache, daß man bei EA den Mut zum Eindeutschen gehabt hat.



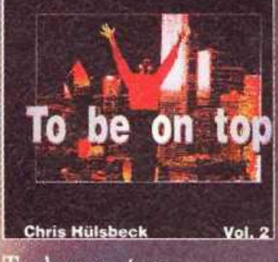




Audio-CDs

Audio-CDs

Chris Hülsbeck CDs



Apidya

24,95

Shades

28,95

To be on top

29,95



Turrican

31,95

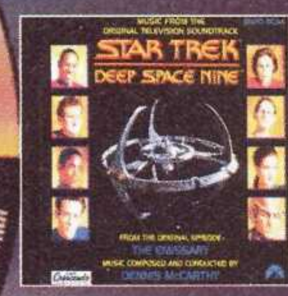
4-CD-Box



Mit folgenden Science-fiction-Superklassikern: "The Time Machine", "Alien Nation", "Forbidden Planet" und "The Outer Limits"

59,95

Star-Trek-CDs



"Deep Space Nine"

31,95

The Best of Star Trek

34,95

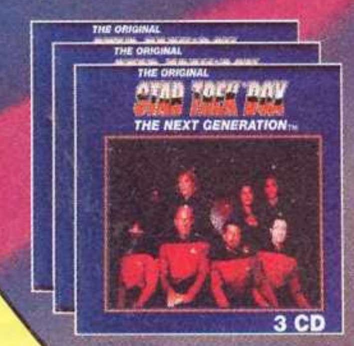
3-CD-Box



Der Original-Soundtrack der alten Star-Trek-Folgen

34,95

3-CD-Box



Der Original-Soundtrack "Enterprise – Das nächste Jahrhundert

34,95

Sierra-Sound-CD



Original-Soundtracks von "Conquests of Camelot", "Kings Quest IV", "Police Quest III", auf spitzen-Synthis gespielt, mit Booklet. Für Sammler

29,95

Star-Trek-Sound-Effects



69 Sound Effects aus den Original-TV-Serien, ideal zum Samplen

31,95

Audio-CDs

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

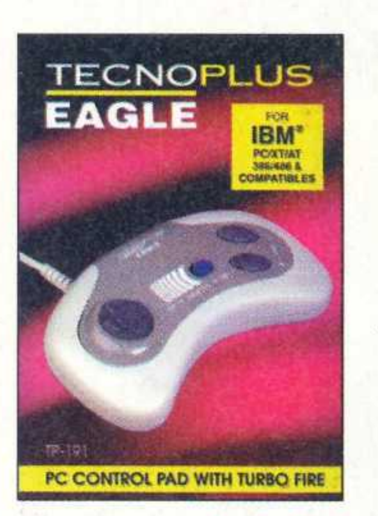
Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 9796-18





Joypad Eagle



Das ultimative Joypad nicht nur für Actionspiele, für PC

24,95

Joystick Hawk



Der Joystick für den PC

24,95

Monsterkralle



erzeugt bläulich-violette Strahlen, die Du wie ein Zauberer durch Deine Hände dirigiren kannst

99,00

Das eiskalte Händchen



Blutig – makaber – täuschend echt: Das Kult-Requisit aus der "Addams Family" bewegt geräuschgesteuert die Finger und beginnt zu "wandern"

29,95

Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk

multisessionfähig, über 300 KB Datentransferrate, mit AT-BUS-Controller, fertig zum Einbauen.

399,95





Audio Blaster 2.5

Soundkarte mit Panasonic CD-ROM-Schnittstelle und reichlich Software (Allegro-Kompositionsprogramm, MKS 20 Sound Editor, Sample Editior, Sound Tracks und 2 CDs alles in deutsch mit Hotline- und Mailbox-Service

129,–

469,–

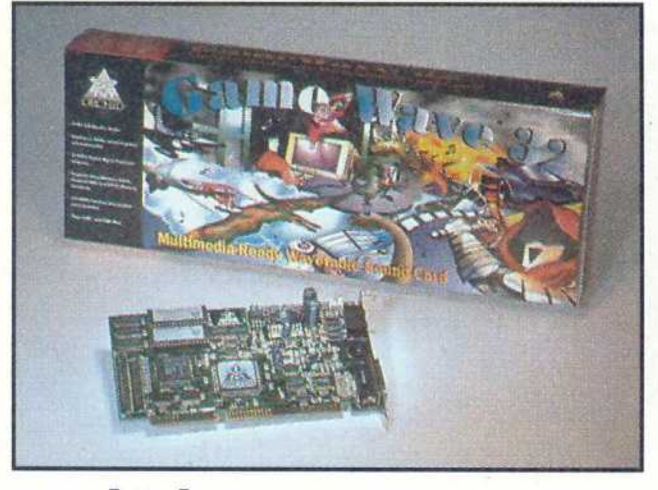
SoundWave 32

Die preisgekrönte Wavetable-Soundkarte mit Soft- und Hardwarebundle, inkl. Lautsprecher, Mikrophon, Sound-Impression etc.

49,99

Power Sound 1

für klaren dreidimensionalen Stereosound aus dem Computer sorgen die Power Sound 1 Lautsprecher von Tecno Plus



Orchid GameWave 32

Soundkarte mit 16-Bit Soundqualität, 2MB Wavetable ROM, Signalprozessor (DSP) u. a. für Hall und Echo, kompatibel zu Roland MT-32, General MIDI, SoundBlaster, AdLib und QSound

279,–

Orchid CD-ROM-Laufwerk CDS-3110

internes Double-Speed-Laufwerk komplett mit Interface Kit, Kodak PhotoCD kompatibel, XA-fähig fertig zum Selbsteinbau

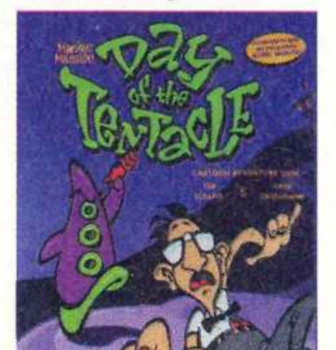


Day of the Tentacle

Der LucasArts-Klassiker auf CD-ROM jetzt mit Sprachausgabe.

439,–





Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 9796-18

Secret Service

Hint Hunt

ZUM LEVELENDE

Instant Relief

Na, rauchen die kleinen grauen Zellen? Hier ist die Soforthilfe für alle, die im Moment unter schweren Lösungsproblemen bei den aktuellen Spielehits leiden. Ob für den ambitionierten Cyberpunker unter stählernem Himmel oder für die altgedienten Avatare, die sich im Lande Pagans verlaufen haben, für jeden ist mal wieder was dabei. Wir wissen nicht, was die anderen empfehlen, wir raten zu...

Agent 08/15

● Beneath a Steel Sky

ID-Card in den Slot zum Benutzen der Aufzüge, der LINC-Monitore, der Appartements und der Scannertüren sowie zum Einloggen in den Cyberspace!

Tja, da steht er nun, Robert Foster auf der Flucht vor Sicherheitsleuten, die von einem Computer namens LINC befehligt werden, in einer Stadt, die ihm völlig fremd ist. Was soll's, auf geht's!

Mit der Brechstange, die er links aus der Wand zieht, öffnet er die linke Tür und steht auf einem Plateau, das zu einer angeblichen Feuertreppe führen soll. Von dem durch das Aufbrechen der Tür verursachten Lärm alarmiert, muß sich Rob schnell hinter der Tür verstecken. Ist der Wachmann wieder fort, geht Rob wieder ins Gebäude, die nun unbewachte Treppe hinunter und weiter in den nächsten Raum. Hier findet er auf dem Müllhaufen ein passendes Gehäuse für das Mainboard seines kleinen Roboterfreundes Joey. Dieser ist außer sich, denn die neue Schale paßt ihm ganz und gar nicht. Aber besser als nichts!

Im Raum nebenan werkelt Hobbins eifrig vor sich hin und verbittet sich jegliches Schnüffeln an seinem Schrank. Also geht Rob zurück in den vorherigen Raum, stellt sich auf die Liftplatte und löst so Alarm aus. Hobbins kommt auch sofort angerannt, ziemlich ungehalten über die Störung. Während er geht, um den Alarm auszuschalten, flitzt Rob schnell wieder nach nebenan, öffnet den Schrank und nimmt den Schraubenschlüssel heraus (alles nur eine Sache des Timings, also versuchen, bis es klappt!).

Ganz die reine Unschuld, wird Hobbins nun über alles mögliche ausgequetscht, bevor es wieder zurück zum Lift geht. Nach Inspektion des hier friedlich ruhenden Roboters wird Joey beauftragt, diesen zu aktivieren. Brav schiebt der Roboter ab, um Fässer zu holen und diese auf die Liftplatte zu stellen. Wenn die Platte dann hinabfährt, springt Rob schnell in das Loch und landet im Verbrennungsraum. Joey folgt ihm sogleich als kleine Hubschrauberimitation. Da die Tür nicht zu öffnen ist, muß wieder der kleine Roboter ran. Schnell hat er das Sicherheitsschloß aufgewerkelt, und es erscheint ein Sicherheitsoffizier namens Reich.

Rob ist völlig verwundert, als ihm ausgerechnet die Überwachungskamera des Sicherheitssystems zu Hilfe kommt und Reich abknallt. Unverhofft kommt eben oft! Beim Durchsuchen von Reichs Überresten findet Rob eine ID-Card und eine Sonnenbrille, die er natürlich sofort mitnimmt. Nun geht es ab durch die Tür, auf in neue Gefilde. Zwar möchte Rob gerne abwärts, denn sein primäres Ziel ist das Verlassen der ungastlichen Stadt, doch leider funktioniert der nach unten führende Lift nicht. So geht er den Gang weiter nach rechts und betritt die Fabrik. Hier trifft er auf Anita, die nach einem kleinen Small talk von einem Kerl namens Lamb in den Reaktorsektor geschickt wird.

Nachdem Rob Lamb von seiner Identität als Sicherheitsbeamter überzeugt hat, geht er auch in diese Richtung. Da ihm das Betreten des Reaktorsektors von Potts untersagt wird, widmet er sich zunächst einmal dem oberen Raum. Beim Versuch, diesen zu betreten, lösen die Sensoren Alarm aus, und Potts macht Rob unmißverständlich klar, daß er dort nichts zu suchen habe.

So schaut Rob durchs Fenster in den Raum. Er beauftragt Joey, ihn auszukundschaften. Nachdem der ihm von einem Stromkasten berichtet, der sicher die Sensoren versorgt, soll Joey diesen Kasten außer Betrieb setzen. Leider ist der kleine Kerl wirklich zu klein, denn er reicht nicht ran. Also muß ein neues Gehäuse für Joey her. Beide Helden gehen zurück zum Eingang, wo ein großer Schweißroboter steht. Damit der aufhört zu arbeiten, müssen sie die Bänder stoppen. Also zurück zu Potts und den Schraubenschlüssel in die Zahnräder gesteckt, die natürlich sofort brechen.

Ideen muß man haben! Rob steckt den Schraubenschlüssel wieder ein und zerlegt den nun untätigen Schweißroboter. Dessen Oberteil bietet er dann Joey als neues Gehäuse an. Nun ist der groß genug für große Aufgaben. Erneut wird er in den Lagerraum geschickt, um den Strom abzuschalten. Gedacht, getan! Ohne die aufdringlichen Sensoren kann Rob nun den Lagerraum betreten. Er klappt das Bodengitter um, nimmt sich das WD-40 und den Schlüssel vom Regal und hebt den Plastiksprengstoff vom Boden auf.

Beim Verlassen des Lagerraumes fängt Potts wieder an zu nerven: Er filzt Rob und nimmt ihm das WD-40 und den Schlüssel gleich wieder ab. Was soll's! Jetzt geht's ab nach draußen, ganz nach links in den Kontrollraum. Der alte Mann läßt absolut nicht mit sich handeln. Rob darf an keinem der Knöpfe spielen. So schaut er sich die beiden großen Knöpfe neben dem Eingang an. Deren Sicherungsbügel entfernt er mit dem Schraubenschlüssel. Nun bittet er Joey, einen der Knöpfe zu drücken. Gleichzeitig betätigt Rob den anderen, und somit lösen die beiden eine riesige Dampfwolke aus. Davon aufgeschreckt, verschwindet der Mann, um Hilfe zu holen.

Rob geht rüber zum Pult, knipst den Schalter aus, steckt die Glühbirne ein, drückt den Plastiksprengstoff in die Birnenfassung, knipst den Schalter wieder an und – Wrummm! Das Pult ist geöffnet, und zwei Schalter liegen frei. Die drückt er beide nach unten und hat damit die Stromzufuhr in der ganzen Stadt wieder sichergestellt.

Der Kerl ist ganz schön schlau, was? Bevor er jetzt erneut den Lift testet, geht er noch einmal durch die rechte Tür zu Hobbins. Nach einem kleinen Plausch schenkt er ihm die Sonnenbrille und begibt sich wieder auf den Gang zum Lift. Hier entdeckt er rechts an der Wand ein rotes Kabel. Da er es nicht erreichen kann, bittet er Joey, es für ihn abzuschweißen, was dieser auch brav tut. Klatsch!

Nichts ist mit dem Kabel, denn ab ging es in die Tiefe. Mal sehen. Wie schon vermutet, funktioniert der Lift nun, und Rob und Joey gelangen eine Etage tiefer. Immerhin! Da liegt ja das Kabel, also einstecken. Nach Inspektion der Umgebung gelangt Rob an zwei Appar-

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND

TEL.: 0561/577-110 od. 577-510 FAX: 0561/57 64 21

Titel	PC 3,5"	Amiga
1869	78,- D	66,- D
4D Sports Boxing	29,- H	
A-Train	90,- D	72,- D
-Consturction Set	42,- D	42,- D
Aces of T. Pacific	66,- H	
- Mission Disk I	19,- E	
Aces over Europe D	74,- D	
Addams Family		29,- H
Air Warrior	90,- H	75,- H
Airbus A 320	66,- D	66,- D
Airbus A 320 Amer.	84,- H	84,- H
Alien Breed 2		48,- H
Alien Breed	54,- H	

Die Siedler
PC * 78,- D Amiga 78,- D

Titel	PC 3,5"	Amiga
Alien Breed SE 92		25,- E
Alone i.t.Dark 2	84,- D	
Ambermoon		78,- H
Anstoss	66,- D	66,- D
Archon Ultra DV	* 78,- D	
Assassin Sp.Edit.		27,- H
Aufschwung Ost	66,- D	60,- D
Battle Chess 4000	66,- H	
Battle Isle 2	78,- D	* 78,- D
Battle Team	72,- H	66,- H
-Battleisle Data 2	48,- H	48,- H
Beneath a Steelsky	69,- D	63,- D
Betrayal at Kondor	75,- D	
Big Sea	66,- H	60,- H
Blastar		48,- H
Body Blows	54,- H	48,- H
Body Blows Galact.		48,- H
Brian the Lion		49,- H
Bund.Man.Prof 2.0	66,- D	66,- D
Burning Steel	78,- D	
-Data I America	36,- D	
-Data 2 Superschl.	36,- D	
-Scenario Editor	36,- D	
Burning Steel 2	* 79,- D	
Burntime	78,- D	66,- D
Campaign	78,- D	72,- D
-Mission Disk I	42,- H	42,- H
Cannon Fodder	69,- H	54,- H
Chaos Engine		54,- H
Chartbreaker	* 79,- D	* 69,- D
Christoph Kolumbus	78,- D	72,- D
Chuck Rock		39,- H
Chuck Rock 2		35,- H
Civilization	90,- D	75,- D
Classic Power Comp	79,- D	
Comanche	84,- D	
-Mission Disk I	54,- D	
-Mission Disk 2	54,- D	
Companions o.Xanth	66,- E	

Lieferung im Sicherheitskarton ohne Aufpreis!

Titel	PC 3,5"	Amiga
Conquestador	66,- D	66,- D
-Data	36,- D	36,- D
Cool Spot	* 57,- H	54,- H
Crash Dummies		* 49,- H
Crazy Cars 2	22,- H	
Crazy Cars 3		39,- H
Curse of Enchantia	60,- H	60,- H
Daemonsgate	63,- H	
Dangerous Streets	* 51,- H	
Dark Sun	66,- E	
Darkseed	49,- D	
DSA	78,- D	72,- D
DSA 2 Sternenschw.	* 78,- D	
Delivery Agent		37,- D
Del.Paint 2 Enh2.4	186,- E	
Del.Music Cons.2.0		149,- E
Deluxe P.4.5 AGA		186,- D
Der Clou	* 79,- D	67,- D
Der Patrizier	78,- D	66,- D
Der Planer	78,- D	
Desert Strike		60,- H
Die Schöne u.Biest	75,- D	
Dragon S Lair	34,- H	
Dune 2	60,- D	54,- D
Dungeon Hack	66,- E	
Dungeon M./Chaos S		60,- H
Dyna Blaster	66,- H	60,- H
Dynatech	66,- D	54,- D
Eishockey Manager	78,- D	72,- D
Elder Scroll Arena	69,- E	
Elfmania		* 49,- H
Elite 2	66,- H	54,- H
Emerald Mine		25,- H

Mad News
PC * 79,- D Amiga * 66,- D

Titel	PC 3,5"	Amiga
Emerald Mine 2		30,- H
Emerald Mine 3 Pro		25,- H
Eye of Beholder I	39,- D	39,- D
Eye of Beholder 2	78,- D	78,- D
Eye of Beh 3 Dtsch	78,- D	
F 117A Nighthawk	90,- H	66,- H
F 14 Fleetdefender	93,- H	
F 15 Str. Eagle 3	90,- H	
F-19 Stealth Fight	35,- H	35,- H
Fl	69,- H	
Falcon 3.0	90,- D	

Titel	PC 3,5"	Amiga
-Miss.Disk 2 MIG29	54,- H	
Fantasy Empires	69,- E	
Fields of Glory	90,- H	
Fire And Ice	54,- H	48,- H
Flashback	66,- D	60,- D
Flight Sim Toolkit	99,- H	
Flugsimulator 5.0	126,- D	
-Scenery New York	51,- H	
-Scenery Paris	51,- H	
-Sce.San Francisco	69,- H	
-Scen TOP I Mitte	49,- D	
-Scen.Top 2 Nord	49,- D	
-Scen. Top 3 West	49,- D	
-Scen.Top 4 M.-SÄd	49,- D	
-Scen. Top 5 Ost	49,- D	
-Sce. Washington	63,- H	
Formula One GP	90,- H	
Freddy Pharkas DV	63,- D	
Fury o.the Furries	60,- H	54,- H
Gabriel Knight	75,- D	
Gateway 2	60,- E	
Genesia		54,- E
Goal !	59,- H	55,- H
Gobliiins	60,- D	60,- D
Gobliins 2	84,- D	66,- D
Gobliins 3	78,- H	66,- D
Gunship 2000	90,- H	66,- H
Gunship 2000 Data	54,- H	
Hannibal	78,- D	66,- D
Hanse - Expedition	* 45,- D	* 45,- D
Harpoon 2	* 79,- E	
Hattrick!	* 78,- D	* 66,- D

Magic of Endoria
PC 78,- D Amiga * 66,- D

Titel	PC 3,5"	Amiga
High Command	79,- E	
History Line 14-18	66,- D	66,- D
Hyperspeed	29,- D	
In Extremis	69,- D	
Inca 2	84,- D	
Incredible Deluxe	72,- D	
Incredible Toons	75,- D	
Indiana Jones 3	39,- D	39,- D
Indiana Jones 4	84,- D	79,- D
Indy Car Racing	78,- D	
Ishar	66,- D	66,- H
Ishar 2	60,- D	54,- D
Jimmy White Snook.	69,- H	
Jurassic Park	66,- D	54,- D
Kingmaker	66,- D	66,- D
Kings Quest 6	77,- D	* 60,- D
Lands of Lore DV	59,- D	
Lasersquad	34,- H	
Laura Bow 2	66,- D	
Leg.of Kyrandia 2	73,- D	
Leisure S. Larry 5	66,- H	
Leis.S.Larry 6 DV	74,- D	
Lemmings 2	78,- H	59,- H
Les Manley Lost LA	39,- D	
Links 386 Pro	89,- H	
-Banff Spr.(386)	42,- H	
-Castle Pine (386)	45,- E	
-Firestone 2 (386)	45,- H	
-Pebble Beach(386)	45,- E	
-Pinehurst (386)	42,- H	
Lion Heart		54,- H
Lord of The Rings	66,- H	60,- H
Lord of The Ring 2	66,- H	
Lords of Power	78,- D	72,- D
The Lost Viking	78,- D	66,- D
Lothar Matthäus	66,- D	59,- D
Lotus 3	60,- H	
Lotus Compil.(1-3)		54,- H
M I Tank Platoon	32,- H	32,- H
Mad TV	39,- D	39,- D
Maniac Mansion 2	84,- D	
Master of Orion	89,- H	
Maupiti Island	25,- H	
Might and Magic 4	78,- D	
Might and Magic 5	84,- D	
Monkey Island 2	78,- D	78,- D

Software Manager
PC 79,- D Amiga 67,- D

Titel	PC 3,5"	Amiga
Mortal Kombat	60,- H	54,- H
Mr. Nutz		49,- H
NHL Hockey	78,- H	
No Second Price		57,- H
On The Road	60,- D	60,- D
Outpost	* 79,- D	
Overdrive	* 57,- H	49,- H
Pacific Strike	84,- H	
-Speech pack	39,- H	
Patton strike back	39,- E	
Penthouse Hot Numb	36,- D	36,- D
Penthouse Deluxe	60,- D	54,- D
Pinball Dreams	59,- H	48,- H
Pinball Fantasies	60,- H	54,- H
Pinball Wizard		21,- H
Pirates Gold	89,- D	
Pirates!	32,- H	32,- H
Pizza Connection	* 86,- D	79,- D
Premier Manager	35,- H	
Premier Manager 2	60,- E	48,- E
Prince of Persia I	32,- H	32,- H
Prince of Persia 2	67,- H	
Privateer	84,- H	
Privateer Speeach	39,- H	
-Special Oper. I	39,- H	
Puggsy		63,- H

Titel	PC 3,5"	Amiga
Quest for Glory 3	66,- D	
Quest for Glory 4	* 69,- D	
Railroad Deluxe	79,- H	
Railway Challenge	66,- D	
Rally	67,- E	
Red Baron	66,- D	
-Mission Disk I	19,- E	

Tie Fighter
PC * 86,-

Titel	PC 3,5"	Amiga
Return Medusa Gold	* 79,- D	* 67,- D
Rex Nebula	39,- H	
Rüsselsh.(Detroit)	* 69,- D	
Sam + Max DV	84,- D	
Schatz i.Silbersee	84,- D	* 78,- D
Secret Monkey Isld	39,- D	39,- D
Sensi.Soccer 92/93	54,- H	48,- H
Seven Cit.o.Gold 2	66,- E	
Sherlock Holmes	78,- D	
Siege +Data	39,- E	
Sierra Soccer		* 49,- D
Sim Ant	39,- D	39,- D
Sim City 2000 DV	84,- D	
Sim Earth	39,- H	39,- H
Sim Farm	39,- H	
Sim Life	84,- D	78,- D
Simon the Sorcerer	84,- D	68,- D
Space Quest 4	56,- D	
Space Quest 4 DH	39,- H	39,- H
Space Quest 5	66,- D	
Spelljammer	78,- D	
SSN-21 Seawolf	* 79,- H	
Star Trek 2	79,- H	
Starbyte N.2 Coll.	79,- H	66,- H
Stardust		36,- H
Starlord	89,- H	
Steigenbg. Hotelm.	54,- D	48,- D
Stormovik	24,- H	
Street Fighter 2	59,- H	32,- H
Strike Commander	84,- H	
-Speeach	42,- H	
-Tact.Operation I	39,- H	
Striker	66,- D	
Strip Poker 2	29,- H	

Bei uns erhalten Sie ausschl. Vollversionen der Spiele!

Titel	PC 3,5"	Amiga
Stronghold DV	79,- D	
SUB	* 69,- D	* 57,- D
Subwar 2050	89,- H	
Superfrog	* 57,- H	48,- H
Syndicate	78,- D	59,- D
-Data Disk I	39,- D	
System Shock	* 86,- D	
Teresa O.Poker Dr.Girls	49,- D	
-Poker Tropical H.	49,- D	
-Puz. Erotic Zone	49,- D	
-Puz.Sexy Byte	49,- D	
Terminator 2	29,- H	29,- H
Terminat.2(Virgin)	54,- H	54,- H
TFX	84,- H	
Theatre of Death		60,- H
Transarctica	54,- D	54,- D
Traps n Treasures		60,- H
Turrican 3		48,- H
UGH !	29,- H	29,- H
Ultima 5		39,- E
Ultima 7	78,- D	
Ultima 7-2 Serp.Is	78,- H	
-Data Silver Seed	42,- H	
Ultima 8	79,- D	
-Speeach Acc.Pack	39,- D	
Ultima Trilogy 2	69,- H	
Ultima Underworld	72,- H	
Ultima Underw. 2	72,- H	
Unlimited Adventu.	60,- E	
V for Victory 4	69,- E	
Victory at Sea	* 78,- E	
Viking Fields	79,- H	60,- H
Walker		60,- H
Wall Str. Manager	79,- D	
War in the Gulf	75,- H	69,- H
Ween	84,- D	66,- D
Werewolf KA 50	* 69,- H	
Wing Commander		27,- E
Wing.Comm Edition	84,- H	
WC 2 + Speeach	66,- D	
WC 2 Sp.Op I+2 zus	49,- H	
Wing Com.Academy	63,- H	
Winter Olympics		61,- H
Winter Super Sport	29,- H	29,- H

UFO Enemy known
PC 93,- D Amiga * 69,- D

Titel	PC 3,5"	Amiga
WWF Wrestling	29,- H	29,- H
WWF Wrestling 2	39,- H	39,- H
X-Wing DH	84,- H	
-Mission B-Wing	42,- D	
X-Wing Upgrade Kit	53,- D	
Zeppelin	77,- D	* 66,- D
Zool	42,- H	42,- H
Zool 2		49,- H

PC CD – ROM

Titel	Preis
7th Guest	91,- H
Anstoss Cup Edit.	* 104,- D
Battle Isle 2	85,- D
Beneath a Steelsky	* 104,- D
Bloodnet	* 87,- H
Burning Steel	84,- D
Comanche Compil.	89,- D
Co.Girl Strippoker	66,- D
Critical Path	99,- E
Cyberrace	85,- D
D-Gener+Mario Miss	39,- H
Der Clou	* 79,- D
Der Patrizier	84,- D
Der Planer	87,- D
Dracula unleashed	89,- H
Dragonsphere	86,- H
DSA	68,- D
Eye o.Beholder 1-3	84,- D
Foxy Clips	69,- D
Freddy Pharkas	* 79,- H
Gabriel Knight	* 79,- D
Gobliins 2	90,- H
Gobliins 3	96,- D
Golden 7 Comp.	90,- D
Hattrick	* 87,- D
History Line	60,- D
INCA	108,- D
INCA 2	108,- D
Indiana J.4+PD-Sp.	69,- D
Journeyman Project	68,- D
Lands of Lore	92,- D
Larry 1-5 Collect.	* 89,- D
Larry 6	* 81,- D
Lemmings I Doublep	79,- H
Lemmings 2	63,- H
Lollypop	* 66,- H
Lord of the Rings	90,- H
Lost in Time	96,- H
Lucas Adventure	96,- D
Lucas Simulation	79,- H
Mad Dog McCree	79,- E
Maniac Mansion 2 D	89,- D
Microcosm	105,- H
Might+Magic 3-5	85,- D
Myst	* 116,- H
Outpost	* 89,- D
Police Quest 4	* 79,- D
Rebel Assault DV	* 91,- D
Return to Zorc	89,- H
Secr.o.Monkey Isl.	69,- H
Shadowcaster	93,- H
Sherlock Holmes	* 93,- D
Space Hulk	* 93,- D
Spellcast.Partypak	66,- E
Star Trek	* 96,- H
Super Strike Comm.	84,- H
Syndicate Plus	* 93,- D
Teresa Art of Eden	69,- D
Teresa in Paradise	69,- D
TFX	96,- H
Tie Fighter	* 84,- E
Tornado + Mission	96,- H
Ultima 7 Complete	93,- H
Ultima 8	116,- D
Ult.Underworld I+2	84,- H
Und.a killing Moon	103,- D
Who sh.Johnny Rock	93,- E
Winter Olympics	75,- H
Winter Super Sport	56,- H
Wizardry 6+7	87,- D
Wolfpack	69,- D
Wrath of Gods	109,- E

Amiga 1200+4000

Titel	Preis
1869	69,- D
Alien Breed 2	57,- H
Anstoss	69,- D
Body Blows Galac.	57,- H
Chaos Engine	51,- H
Christoph Kolumbus	* 75,- D
Civilization	69,- D
Der Clou	69,- D
Dynatech	57,- D
Elfmania	* 51,- H
Elysium	* 69,- D
Hanse - Expedition	* 49,- D
Ishar	63,- D
Jurassic Park	63,- H
Kings Quest 6	* 63,- D
Penthouse Deluxe	63,- H
Pinball Fantasies	57,- H
Robocod	63,- H
Schatz i.Silbersee	* 82,- D
Second Samurai	63,- H
Simon the Sorcerer	82,- D
Soccer Kid	63,- H
Star Trek	75,- H
SUB	* 59,- D
TFX	* 69,- H
Total Carnage	59,- H
Transarctica	57,- D
Trolls	51,- H
Whales Voyage	63,- H
Zool	51,- H
Zool 2	51,- H

Amiga CD 32

Titel	Preis
Alien Br.SE + Qwak	55,- H
Cannon Fodder	* 59,- H
Chaos Engine	59,- H
Deep Core	51,- H
Der Clou	69,- D
Donk	59,- H
Elite 2 Frontier	63,- D
Jurassic Park	* 63,- H
Lotus Trilogy	56,- H
Microcosm	99,- H
Pinball Fantasies	63,- H
Pirates Gold	63,- H
Project X + F 17	55,- H
Seek + Destroy	51,- H
Sensible Soccer	51,- H
Soccer Kid	* 63,- H
TFX	* 69,- H
Total Carnage	63,- H
Trolls	57,- H
Ultimate Body Blow	* 57,- H
Whales Voyage	57,- H
Zool	57,- H

Händleranfrage erwünscht - Ladenpreise können abweichen

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten • Versandkosten: 7,-. Ab 250,- ohne Versandkosten. Ausland (nur Vorkasse) 12,-. Ab 400,- ohne Versandkosten • Lieferung per Vorkasse: Bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck. Bei V-Scheck Lieferung erst nach Gutschrift • Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlkartengebühr •

Schriftliche Bestellung und Abholung nach Absprache:
34121 Kassel, Dormannweg 48 b, Tel. 0561-577-110 od. 577-510

KAMPFPREISE!

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • DORMANNWEG 48 b • 34121 KASSEL

tementtüren. Die linke kann er mit seiner ID-Card öffnen und Reichs Wohnraum betreten. Das einzig interessante Teil, ein Magazin unter dem Kopfkissen, nimmt er mit und geht wieder raus.
Kurz nach ihm verläßt auch Lamb seine Wohnung. Nach kurzer Unterhaltung stellt sich heraus, daß Lamb gerne verreisen möchte. Mal sehen, ob sich im Reisebüro was machen läßt. Rob begibt sich dorthin und kann das Magazin gegen ein Ticket tauschen. Dieses nimmt er sich vom Tisch und geht zurück zu Lamb (vor den Appartements auf ihn warten). Als Dank für das Ticket verspricht Lamb Rob eine Führung durch seine Fabrik. Klasse!
Sofort begibt sich Rob wieder rauf in die obere Etage und ab in die Fabrik. Dort trifft er wieder auf Lamb. Er spricht ihn auf die versprochene Führung an, und los geht's! Nach einem gehörigen Anschiß, weil die Förderbänder stillstehen, wird Potts Rob als Lambs Gast vorgestellt, der sich überall umsehen dürfe. Das ist gut! Also nichts wie ab zum Reaktorsektor. Hier stößt er wieder auf Anita, die ihm vom Innenleben vom LINC berichtet, dem Interface. Rob fragt sie nach allem, was mit LINC zu tun hat. Sie bietet ihm an, auf seine ID-Card eine Software aufzusetzen, mit der er den Augenscanner am LINC-Monitor austricksen kann. Er gibt ihr also seine Card und bekommt die Software daraufmontiert.
Nun fragt Rob Anita nochmals nach dem Interface, woraufhin sie ihm berichtet, daß man sich für die Benutzung des Interface einen Schriebmann-Port implantieren lassen müsse. So macht Rob sich auf den Weg zum Implantationscenter (ganz links) auf der unteren Ebene. Was tut man nicht alles! Im Vorzimmer spricht er mit der Hologramm-Frau im Projektor, bei der er allerdings nicht weit kommt. Also bittet er Joey, sein Glück zu versuchen. Zunächst scheitert auch der, aber als Rob ihn bittet, seinen natürlichen Charme einzusetzen, gibt die Dame nach und öffnet die Tür zum Behandlungsraum.
Für die Implantation des Schriebmann-Ports will Dr. Burke ein Organ. Erst bietet ihm Rob eine Niere, dann einen Lungenflügel an, doch angeblich ist er zu gesund, als daß man seine Organe jemandem anderen einpflanzen könnte. Was nun? Rob nervt weiter, bis er endlich seinen Port bekommt, und zwar fast gratis (Na ja...).
Nach dem unangenehmen Eingriff spricht er den Doc nochmals an. Der empfiehlt ihm, eine Spezialversicherung bei Anchor abzuschließen. Rob solle nur sagen, daß der Doc ihn schicke. Was soll das nun wieder? Na ja, wird sich zeigen!
So geht es auf direktem Wege ab in die Versicherungsagentur. Rob fragt nach den Spezialversicherungen und erwähnt kurz Dr. Burke. Sofort ist Anchor zugänglich und begibt sich zum Telefon. Die Gelegenheit ist günstig. Der Anker an der Statur erweckt Robs ganze Aufmerksamkeit. Da Anchor den Raum verlassen hat, wird Joey beauftragt, den Anker von der Statur abzuschweißen. Klar, macht der doch glatt! Verknüpft mit dem Kabel ist Rob nun im Besitz eines prima Enterhakens.
Gut gerüstet geht es nun wieder eine Etage nach oben, ganz nach links und durch die rechte Tür, die Treppen hoch (Anfangsbild) und durch die Eisentür raus aufs Plateau. Elegant schwingt Rob den Enterhaken, wirft ihn auf das Security-Schild und schwingt durch das gegenüberliegende Fenster. Tarzan läßt grüßen, huaoah! Durch den Spintraum hindurch kommt er zum schon oft erwähnten Interface. Er logt sich ein, setzt sich auf den Sessel und begibt sich mitten hinein in die Virtual Reality.
Jetzt ist Logik gefragt: Rob nimmt den Ball und geht weiter nach rechts. Dort öffnet er mit dem Türknopf aus seinem Inventar die Tasche und steckt Lupe und Geschenk ein. Mit dem Dekompressprogramm entpackt er die komprimierten Dateien und erhält zwei Paßwörter. Er geht nach rechts und gelangt durch geschicktes Einsetzen Codes in den nächsten Raum (1. Paßwort unten links einsetzen, 2. unten Mitte, 1. nehmen, links Mitte, 2. nehmen, in die Mitte, 1. nehmen, rechts unten).
Im Raum nimmt er Büste und Buch. Mit der Lupe werden nun die drei Dokumente entschlüsselt. Ausloggen. Das wäre geschafft, mal sehen, was die ganze Arbeit wert war! Rob loggt sich in den LINC-Monitor ein, wählt Punkt 4 an (jetzt kommt die kleine Codeabfrage!) und aktiviert das Programm Phoenix. Nun liest er sich auch die anderen Dokumente sorgfältig durch. Ach was, Foster ist gar nicht sein richtiger Name, er heißt in Wirklichkeit Robert Overman? Jetzt wählt Rob die Spezialoperationen an und lädt mit 1 Lambs Data File. Mit 1 und 2 kann er nun sowohl Lambs Kontostand als auch seinen LINC-Status auf Null setzen. Klar doch, daß er das auch tut! Zum Schluß wählt er noch Punkt 2 an und hat seinen Status damit unbegrenzt erweitert, was ihm für 48 Stunden überall Zugang verschafft. Genial!
Durch die Scannertür hindurch begibt sich Rob jetzt wieder auf den Gang zum Abwärtslift. Hier wartet er, bis Lamb völlig resigniert feststellt, daß er nicht mehr berechtigt ist, den Lift zu benutzen. Rob spricht ihn an. Es stellt sich heraus, daß Lamb sich Sorgen um seine Katze macht, die ja gefüttert werden muß. Rob schlägt ihm vor, das Tierchen nach dem Hungertod als passende Mütze zu seinem Fellmantel umzufunktionieren. Natürlich bietet er ihm auch an, die Fütterung zu übernehmen, wenn er Zugang zu Lambs Wohnung erhält. Lamb verspricht, das zu veranlassen, und zufrieden mit seinem Deal macht sich Rob auf den Weg in Lambs Appartement. Nachdem er die Futtermaschine in Gang gesetzt hat, schnappt er sich das Videoband vom Regal und macht sich auf die Socken zum weiter nach unten führenden Lift.
Beim Versuch ihm zu folgen, geht Joeys Gehäuse völlig zu Bruch. Es





bleibt nicht anderes übrig, als nur sein Board mitzunehmen. Als Rob die Frau anspricht, entpuppt sich diese als Mrs. Pierman, eine alte Freundin seiner Eltern. Sie weiß auch einiges Interessantes zu berichten.

Nach dem Gespräch erkundet Rob die Umgebung. Ein emsiger Wachmann verwehrt ihm den Zugang zur Kathedrale, und der Türsteher vor dem Club will ihn nur einlassen, wenn jemand ihn empfiehlt. Das dürfte doch kein Problem sein! Er bittet Mrs. Pierman um eine Empfehlung und wird sogleich aufgefordert, ihr in ihr Appartement zu folgen. Rob geht zum Privataufzug der Dame, drückt den Knopf, nachdem sie entschwunden ist, gibt sich über Sprechanlage zu erkennen und fährt hinauf in ihre Wohnung.

Nochmals auf den Club angesprochen, begibt sie sich ans Telefon, um alles in die Wege zu leiten. Rob steckt die Videokassette in den Recorder. Der von den nun über den Bildschirm mauzenden Katzen abgelenkte Hund stellt kein Hindernis mehr dar, und aus dem Freßnapf können ein paar Kekse gemopst werden. Hihihi!

Jetzt aber nichts wie raus hier. Bei einem abwechselnden Plausch mit dem Jungen und dem Gärtner erfährt Rob, daß der Gärtner wohl kein echter ist. Was hat das zu bedeuten? Als nun Mrs. Pierman wieder mit ihrem Hund auf Rundgang ist, legt Rob die Kekse auf das Brett bei Joeys Überresten und zieht mit dem Seil die Backsteine hoch. Natürlich springt der gefräßige Köter sofort auf das Brett. Leinen los, und Beginn der Badesaison für Hunde!

Schnell kommt der Wächter Mrs. Pierman zu Hilfe, und Rob kann endlich die Kathedrale betreten. Viel gibt es hier nicht zu tun. Allerdings entdeckt er in einem Spind im Nebenraum die sterblichen Überreste von Anita. Sogleich beschließt er, im Reaktorsektor nachzusehen, was wohl passiert sein kann. Dort angekommen, nimmt er sich einen Strahlenschutzoverall aus einem der Schränke, zieht ihn an und betritt den Reaktorraum. Am Schaltpult öffnet er die große Stahltür und kann nun zum Reaktorkern gehen. Dort findet er auf dem Boden Anitas ID-Card, die er natürlich mitnimmt. Er verschließt die Tür wieder, zieht seine Sachen an und begibt sich nochmals zum Interface, in das er sich mit Anitas Karte einloggt.

Jetzt ist Schnelligkeit gefragt: Ein Blind auf das Auge anwenden, nach rechts, ein Blind auf das nächste Auge, und schnell nach oben rausgehen, dann nach rechts, und geschwind die Stimmgabel aufheben (falls das nicht geklappt hat, noch mal von vorne, aber diesmal schneller!). Nun geht es zurück zum Brunnen. Hier wendet Rob das Playback an. Es erscheint ein Hologramm von Anita, die den Gärtner Eduardo als ihren Kontaktmann angibt und von einem unterirdischen alten U-Bahnschacht erzählt. Ausloggen.

Wieder geht Rob runter zum Park, wo er solange mit dem Jungen und dem Gärtner redet, bis letzterer sich als Kontaktmann zu erkennen gibt und ihm von einem Virus im LINC (sprich Interface) berichtet, der gefunden werden muß. Sehr interessant!

Als Rob sich auf den Weg zum Club macht, sieht er, daß die Tür zum Gerichtsgebäude offensteht. Kaum drinnen, begreift er sofort, was hier abgeht: Hobbins wird des Mordes an Reich angeklagt, weil man dessen Sonnenbrille bei ihm gefunden hat. So ist es nur fair, daß Rob Hobbins verteidigt.

Ende gut, alles gut, und Rob kann nun endlich in den Club gehen. Hinten im Raum entdeckt er eine Tür, die nur mit einem Fingerabdruck-Sensor geöffnet werden kann. Er braucht also Colstons Fingerabdrücke. Hier ist List angesagt. Er geht zur Jukebox und wählt das erste Lied an. Wenn die Platte hoffnungslos hängt, steht Colston auf, um die Jukebox auszuschalten. Schnell geht Rob zum Tisch und stibitzt Colstons Glas. Das bringt er hoch zu Doc Burke, zeigt es ihm und läßt sich die darauf befindlichen Fingerabdrücke implantieren. Jetzt ist die Kellertür im Club kein Problem mehr.

Zuerst läuft Rob aber schnell noch zum Schuppen neben dem Club, öffnet mit einer ID-Card die Tür und schnappt sich die Kneifzange. Ab zum Club. Durch Handauflegen öffnet sich die Kellertür, und Rob kann den Raum betreten. Mit der Brechstange löst er eine Latte von der großen Kiste, legt sie auf die kleinere Kiste unter dem Fenster und klettert hinauf. Wieder mit der Brechstange löst er das Gitter und macht sich mit der Kneifzange den Weg nach draußen frei.

Nachdem er durch das Loch geklettert ist, gelangt Rob in den schon erwähnten U-Bahnschacht. Den Tunnel geht er entlang (nach oben) und findet bald ein großes Loch in der Wand (4. Bild). Links neben dem Loch befindet sich ein Sockel, auf den er die Glühbirne setzt (wenn nicht, wird er von einem Monster gefressen).

Kurz darauf steht er vor einem Eingang (speichern!). Durch das folgende Gewölbe muß er in Windeseile hindurch, um nicht von den niederrasselnden Gesteinsmassen erschlagen zu werden. Anscheinend kommt er dem Inneren LINCs immer näher, denn nun befindet er sich in einem geschlossenen Raum, an dessen Wand eine große Vene buckert. Mit der Brechstange schlägt er den Lehm von der Steinwand und anschließend einen Stein aus der Wand. Nun rammt er die Stange in die Schwellung auf der Vene, nimmt den Stein und rammt die Stange noch tiefer in die Vene. Es beginnt zu tropfen. Schnell erscheint ein Medizinroboter, um den Schaden zu beheben, und Rob kann durch die nun offene Tür hindurch, aber nicht ohne seine Brechstange mitzunehmen.

Einen Raum hoch gelangt Rob zu einem Ofen, dessen Hitze er am Schaltpult heruntersetzen kann. Schnell klettert er auf den Ofenrand, zieht den Hebel vom Deckengitter herunter und springt schnell vom Ofen wieder herunter. Weiter geht's bis zum Roboter. In dessen Slot steckt er Joeys Board und hat seinen Freund wieder. Der teilt ihm mit, daß in der Umgebung keine menschlichen Wesen sind.

Rob geht zurück in den Gang und schaut durch das linke Gitter in einen Tankraum. Sofort gibt er Joey den Auftrag, diesen Raum zu erkunden. Joey berichtet von allerlei Tanks, und Rob bittet ihn, den Hahn vom Nahrungstank zu öffnen. Dabei beobachtet er ihn durch das Gitter. Hat Joey den Tankraum wieder verlassen, betritt Rob ihn und sieht, wie der Wachandroide auf das Bodengitter tritt und verschwindet. Er geht entlang der Tanks nach rechts, betritt den Kontrollraum, öffnet am Terminal die große Sicherheitstür im Vorraum und geht hinaus.

Mit dem nun erscheinenden Wachdroiden fetzt sich Joey, bis alle beide hin sind. Rob nimmt also wieder Joeys Board und findet bei der Untersuchung der Androidenreste eine neue ID-Card. Aller guten Dinge sind drei! Mit der neuen Karte loggt er sich ins Interface im Kontrollraum ein.

Rob geht zum zweiten Auge, benutzt ein Blind und geht schnell hoch zum Crusader. Dem verpaßt er seinen “Götterzorn” und kann nun durch die Tür (Ausloggen. Mit Anitas Card einloggen.). Mit dem Oszillator zerbröselt er den Kristall und schnappt sich den Helix, den gesuchten Virus. Ausloggen. Durch die Sicherheitstür hindurch loggt er sich mit Anitas Card in die Konsole ein und bringt so den Virus ins System. Er nimmt die Zange rechts von der Wand und fischt damit ein Stück Tuch aus dem Wasserbehälter. Dieses hält er sofort auf den Gefriertank, und das Tuch samt Virus ist schockgefrostet.

Ab nach rechts zur Androidenkonstruktion. In das Fach des mittleren Konsolenschranks legt er Joeys Board und schaltet die Konsole ein. Zuerst lädt er die Charakterdaten, dann aktiviert er das Startprogramm. Und hast-du's-nicht-gesehen wird aus Joey Ken, ein Android.

Nach einem kleinen Talk geht es weiter nach rechts. Wieder gilt es, zwei Sensoren gleichzeitig zu bedienen. Also wird Ken beauftragt, einen davon zu übernehmen. Operation gelungen, Patient tot! Die Tür geht zwar auf, doch Ken klebt hoffnungslos fest. Na ja, dann muß Rob eben alleine weiter.

Er gelangt an das Ende einer Pipeline. Hier knotet er das Kabel an der Rohrstrebe fest und klettert die Sprossen hinunter. Das gefrorene Virustuch läßt er flugs in die Mündung fallen, infiziert so das gesamte System, schnappt sich das Kabel und schwingt elegant durch die nun frei gewordene Öffnung.

Ach nee, wer ist denn da? Der Papa! Der alte Overman, von seinem schweren Los befreit, erzählt die ganze vertrackte Geschichte. Als Ken, nun einarmig, auftaucht, wird er sofort auf den Stuhl beordert, um den Platz von Robs Vater einzunehmen. Lange hat das Wiedersehensglück nicht angehalten, denn bald stirbt der Vater. Rob weiß nun endlich, wozu die ganze Rennerei gut war und wer er eigentlich ist.
Na ja, Ken oder Joey, ganz egal, hat nun eine Aufgabe fürs Leben gefunden, und Rob kann mit ruhigem Gewissen nach Hause in die Einöde zurückkehren. Ende gut, alles gut! War doch klar, oder? ■

Andrea Dreisbach

● Road Runner

Mit folgendem Trick für Road Runner (SNES) bekommt Ihr gleich am Anfang 75 Leben. Ihr müßt in der zweiten Anfangssequenz folgende Kombination eingeben: R, links, Select, Y, Start. Diese Tasten müßt Ihr gedrückt halten. Durch das Drücken der Kombination kommt Ihr gleichzeitig in die nächste Sequenz (Zipity Splat), wo Ihr X drücken müßt: Ebenfalls gedrückt lassen! Nun dürfte das Durchzocken nicht mehr allzu schwer sein, da Ihr durch diese Verkrampfung mit 75 Leben belohnt wurdet. ■

Michael Halfmann

● Tiny Toons 2

Wenn man bei Tiny Toon Adventures 2 im Titelbild B und Start gleichzeitig drückt, kann man die Bonusspiele (Basketball, Fußball und Tauziehen) üben. ■

Oliver Gerards

● Battle Isle 2 (CD-ROM)

Michael verrät Euch die schwer erspielten Levelcodes:

Einspielermodus

	Paßwort	Beschreibung
1	AMPORGE	Skom Halta
2	JOGRWAI	Jagdfieber
3	GEGIDOS	Die große Stadt
4	WABODAE	Bedrohung aus der Luft
5	BUFASWE	Das Delta
6	GEHAUWA	Der Hafen zur Welt
7	OLARIBU	Die Tentan-Ebene
8	FITORGE	Die 13. Flotte
9	DAFATWA	Flut des Grauens
10	WABIKDO	Die Kai-Halbinsel
11	GEEUSAT	Titan-Net in Sicht
12	KAIMAWA	Der Bündnis-vertrag
13	GEDEROM	Die letzte Worb-Basis
14	ULUARGE	Die Panzer-schlacht
15	ABUNDWA	Schatzsuche
16	LANADGE	Die Heraus-forderung
17	WAFEFAL	Der Höhlen-eingang
18	BUSALUG	Die Höhle
19	GEKEFZU	Der letzte Schlag

Zweispielermodus

	Paßwort	Beschreibung
1	YETUDWA	Das Gebef-Meer
2	WAGOPAY	Eine brüchige Allianz
3	ZAFLUGE	Entdeckungen
4	SKATZWA	Die Herrschaft

■

Michael Hong

● Sim City 2000

Für alle User, die schon Erfahrungen mit dem legendären Sim City gesammelt haben und auch Sim City 2000 ihr eigen nennen, nun ein ganz besonderes Schmankerl:
Wenn Ihr bei Sim City die Taste <Shift> gedrückt haltet und dabei "FUND" eingebt, bekommt Ihr pro Eingabe einen Bonuskredit von 10000$. Aber nicht übertreiben, sonst gibt's ein Erdbeben! Tip: Abspeichern.
Habt Ihr mit Sim City eine schöne, große, teure Stadt gebaut, so benennt ihren Index von .cty in .sc2 um. Dieses Savegame kopiert Ihr in den Ordner von Sim City 2000. Habt Ihr nun SC2000 laufen und möchtet Euer eben gebasteltes Savegame laden, so werdet Ihr gefragt, ob Ihr dieses konvertieren möchtet. Das wollt Ihr natürlich. Nun habt Ihr in SC2000 eine schöne Stadt und zusätzlich eine Menge Credits. ■

Björn Wilke

● Critical Path (CD-ROM)

1. Szene "Tunnel Doors"
Kat sprengt automatisch das Eingangstor und betritt General Minhs Bergwerk. Auf die Frage Kats, ob die Kommunikationsverbindungen noch funktionieren, antwortet man mit Hilfe des MCL (das Gerät in der linken Ecke) mit einem klaren "Yes".
2. Szene "MCL Established"
Der erste Feindkontakt steht bevor. Kat kann die ersten Gegner noch zurückschlagen, bedarf dann aber dringend unserer Hilfe. Rechtzeitig gibt man auf dem Detonator (in der rechten unteren Ecke) die Kombination "123" ein und drückt den roten Knopf, worauf die Anzeige "Arm" grün aufleuchten sollte. Hier ist es wichtig, den richtigen Moment abzupassen. Die Anzeige "Fire" aktiviert sich dann von selbst und der Spieler hat ein weiteres Problem überwunden.
3. Szene "Ore Carts"
Kat springt in einen Karren und läßt sich per Aufzug nach oben transportieren. Einige Stockwerke höher werfen jedoch zwei Gegner Steine herunter, um sie aufzuhalten. Die Rettung erfolgt durch die Detonatoren-Kombination "152".
4. Szene "Conveyor Belt"
Etwas benommen landet die Heldin auf einem Fließband und bewegt sich unfreiwillig auf den sicheren Tod zu. Im letzten Moment stoppt man das Fließband durch Druck auf den Knopf "E" (Kontrolltafel links neben dem Monitor). Betätigt man den Schalter zu früh, setzt General Minh von einer anderen Kontrollzentrale aus das Band wieder in Gang!
Nach einem Kampf wird Kat von einem Gegner bedroht, der eine Position auf dem Fließband eingenommen hat. Ein erneuter Druck auf Knopf "E" beendet die Szene.
5. Szene "Furnace"
Kat steigt einige Treppen hinab und gelangt abermals in einen Hinterhalt. Mit Hilfe des Schalters "J" öffnet man ein Tor, durch das









glühende Eisenschmelze in die Halle strömt und die Feinde unter sich begräbt.
6. Szene "Crane"
Die Heldin flüchtet vor der sich schnell verbreitenden Schmelze. In dem Moment, in dem sie einen Kran erblickt, startet man diesen durch Betätigen des Schalters "G". Kat hält sich an dem Haken fest und wird zunächst in Sicherheit gebracht.
7. Szene "Catwalks"
Der Kran setzt Kat auf einem schmalen Laufsteg oberhalb einer Halle ab. In diesem Spielabschnitt gilt es nun, die Heldin mit Hilfe der Richtungspfeile auf dem MCL sicher zum Ausgang zu lotsen. An den bevorstehenden Gabelungen und Kreuzungen unterstützt man sie durch folgende Angaben: Links, geradeaus, links, links, geradeaus, rechts, rechts, links und schließlich noch mal rechts. Die Richtungspfeile immer relativ spät betätigen, da Kat sonst in die Halle stürzt!
8. Szene "Hallway"
Nachdem sich die Heldin im Gang kurz umgeschaut hat, empfiehlt man ihr, nach "rechts" in den kleinen Raum zu gehen. Dort erfrischt sie sich und fragt anschließend, ob man ihr noch immer helfen wolle. Natürlich antwortet man mit "Yes".
9. Szene "Packing Room"
Hier entdeckt Kat, daß sie es bei General Minh auch mit einem Drogendealer zu tun hat. Daraufhin sind Geräusche eines näherkommenden Feindes zu vernehmen. Kat versteckt sich neben einem der großen Kreuze. Genau dann gibt man ihr die Anweisung, nach "rechts" zu rennen.
10. Szene "Water Tower"
Die Heldin erklimmt eine Leiter, bis zur Spitze eines Wasserturms. Dort warten schon, wie könnte es anders sein, die nächsten Feinde auf sie. Man läßt sie etwas näher kommen und gibt dann die Kombination "666" auf dem Detonator ein. Eine schöne Explosion später befindet sich Kat wieder in Sicherheit.
11. Szene "Torture Chamber"
Kat erkundet die neuen Räumlichkeiten und stößt dabei auf eine Folterkammer. Darin befreit sie einen Gefangenen, von dem sie kurzerhand niedergeschlagen wird. Nachdem sie wieder zu sich gekommen ist, wird sie von einem Wahnsinnigen bedroht. Die Rettung erfolgt dank der Zahlenkombination "451".
12. Szene "Electric Chair"
Die Heldin verläßt die Kammer und betritt einen Lift. Aber auch der entpuppt sich als Falle: Der Boden des Aufzugs bewegt sich auf die Decke zu und droht Kat zu zerquetschen. Im letzten Moment meistert man die Situation durch die Zahlenfolge "911".
13. Szene "Elevator Shaft"
Kat erblickt endlich wieder das Tageslicht, steht aber nun General Minh persönlich gegenüber. Indem der Spieler nun durch Schalter "N" auf der Kontrolltafel die Warnsirenen aktiviert, verschafft er der Heldin die nötige Zeit, um sich in den Hubschrauber zu flüchten. Kat verpaßt dem General einen Denkzettel, worauf der leider etwas kurze Abspann folgt. ■

Fabian Rachel

● Gargoyle's Quest (Game Boy)

Paßwörter:

Tower Monster:	EX6D-XFRE
Bellzemos:	L8DJ-LOEF
Zakkudruzer:	FQWA-L7CP
Rushifell:	G95D-XYVY

■

Sven Mittrach

● Microcosm (CD 32)

Nach Beginn des Spiels den Pausenmodus aktivieren und die schönen farbigen Buttons in der Reihenfolge grün, rot, gelb, blau drücken und gedrückt halten. Dabei muß man noch den Richtungsknopf entgegen dem Uhrzeigersinn schnell drehen, bis ein akustisches Signal ertönt. Dann ist man unverwundbar. Kleiner Haken: Die Zwischen- und die Schlußsequenz sind dann nur noch in Schwarzweiß zu sehen. ■

Bernhard Weiß

● Cybermorph (Atari Jaguar)

Level	Code
1	1008
2	1328
3	9325
4	9226
5	3444
Bonus	6009

■

Thorsten Egeler

● Alien Breed (PC, engl. Ver.)

Deck	Levelcode
2	AAJIHGDDC
3	CGGHDGGDG
4	HDICICCII
5	IDHEHDGCC
6	IJIIDIHEC
7	CFDFEFEFJ
8	JIIJIIIIC
9	AAAABAAAA
10	CCGDGBBBB
11	HHIAAJJIG
12	GGDDJJHFD
13	JIECBFGFF
14	HGGEDDCCB
15	HHHGFGDCC
16-18	IHDCHGHFF

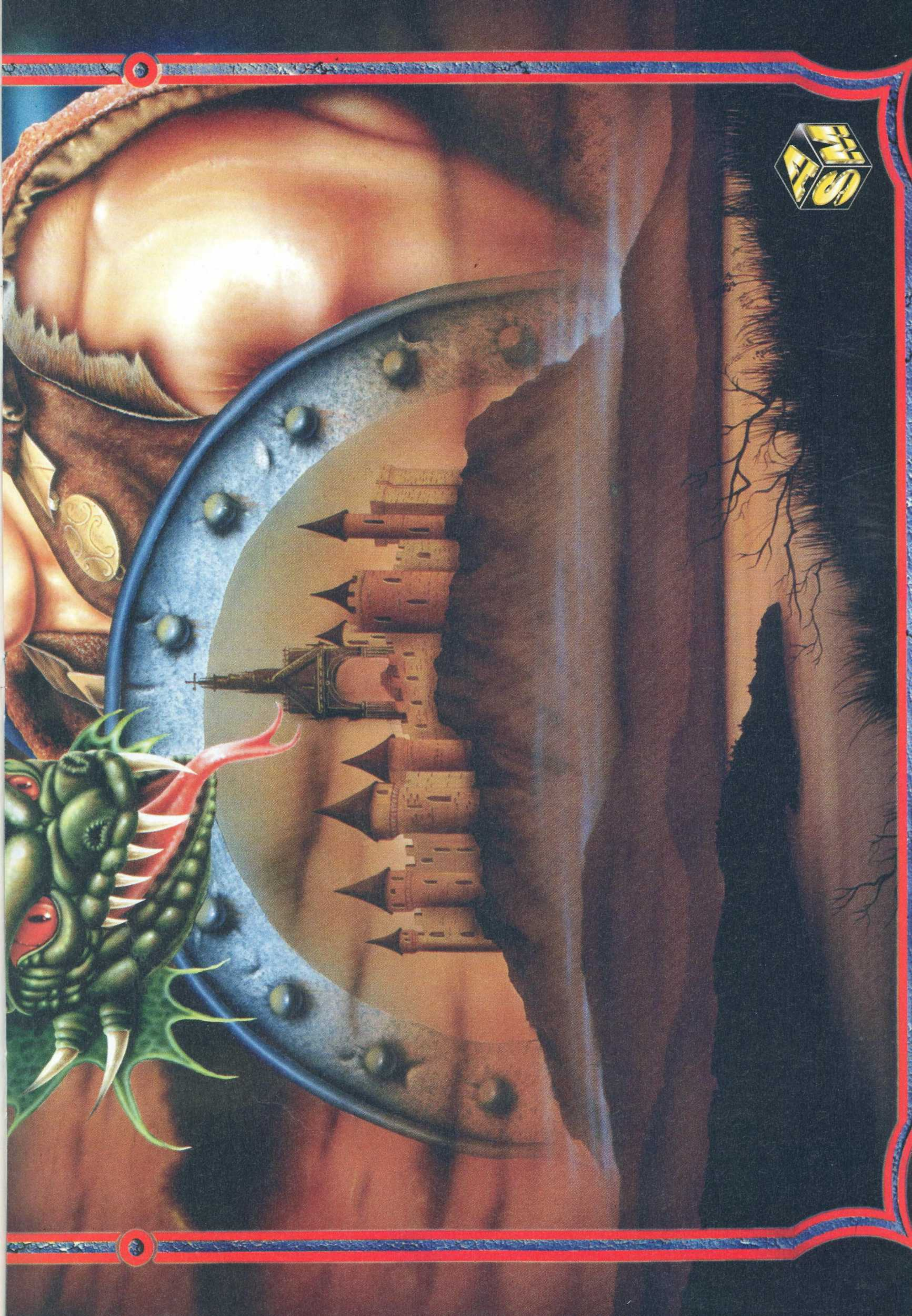
■

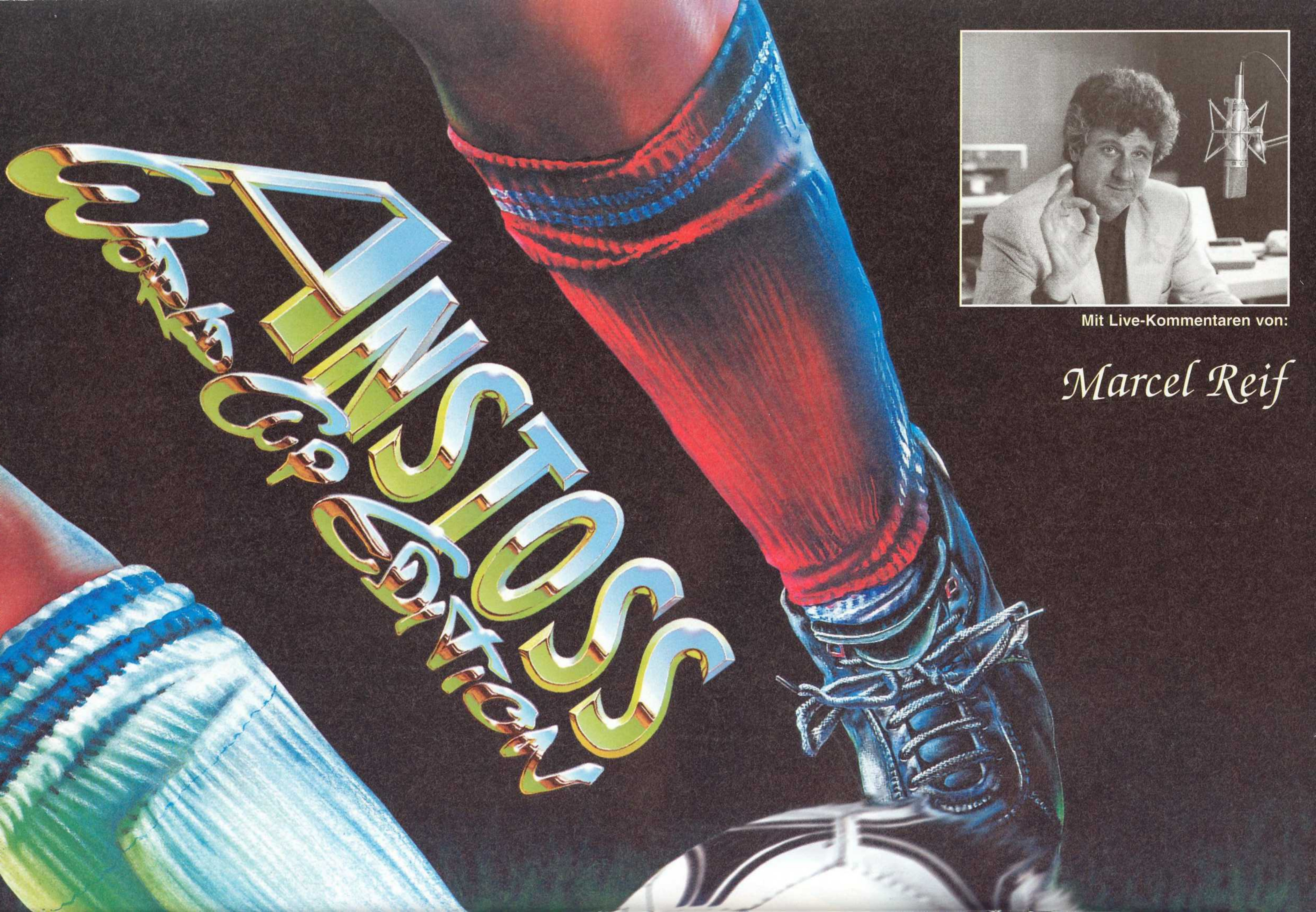
Alexander Diebold

● Quest for Glory IV

Ich habe Shadows mit einem Magier durchgespielt, weil ich es so am einfachsten finde. In diesem Spiel ist es wichtig, mit jeder Person über ALLES zu sprechen, bzw. ihr ALLES zu erzählen! Anhand der Karte könnt Ihr sehen, wo sich was befindet.
Ein kleiner Tip zum Kämpfen: Vermeidet den Nahkampf. Rennt lieber weg, als Euch auf einen Nahkampf mit zu gefährlichen Monstern wie dem Necrotaur einzulassen, denn solche Kämpfe strapazieren die Kraft ganz schön. Gegen die Wraith solltet Ihr den gleichen "Trick" anwenden und mit dem Lightning-Bolt-Spruch auf ihn schießen (den Lightning-Bolt-Spruch möglichst gut trainieren!).
In der Höhle, in der Ihr am Anfang landet, sind drei Skelette, die Ihr untersuchen solltet. Ihr werdet etwas Geld, einen Dolch und einen Feuerstein finden. Von dem Altar im Hintergrund nehmt die Fackel und entzündet sie mit dem Feuerstein. Ihr verlaßt den Raum durch die hintere Tür. Im Vorraum findet ihr ein Tuch, das Ihr mitnehmt. Indem Ihr nach unten geht, kommt Ihr in eine große Höhle, in der Ihr das Tuch auf Euch selbst benutzt. Wenn Ihr nun einen Levitate-Spruch aufsagt, gelangt Ihr über

den Abgrund und könnt durch den linken Ausgang ins Freie gehen.
Draußen angekommen, lauft Ihr Katrina über den Weg, der Ihr noch öfter begegnen werdet. Nachdem sie weg ist, könnt Ihr aus dem großen Bogen das goldene Zeichen herausnehmen. So erhaltet Ihr das Dark One Sign. Schnell nach links gegangen, und Ihr seht rechts unten einen Bonsai-Busch, den man erst bekommt, wenn man die Steine wegräumt. Also sprecht Ihr schnell zweimal den Forcebolt-Spruch auf den Haufen und könnt Euch den Busch mit einem Fetch-Spruch angeln.
Ihr geht jetzt zu Punkt zwei im Wald und nehmt Euch dort einen von den Knochen. Jetzt geht es rasch zur Stadt, wo Ihr mit allen Leuten sprecht, die Ihr trefft. Mit dem "Burgomeister" sprecht Ihr im Haus und erhaltet so den Schlüssel zur Adventure's Guild. Nachdem Ihr sein Haus verlassen habt, geht Ihr in die nächste Tür (Shop) und redet mit Olga, der Besitzerin. Danach kauft Ihr ein paar Candies, vier oder fünf Knoblauchzehen (Garlic), den Pie Pan und (ruhig ein paar mehr) Trail Rations sowie eine Flask of Oil.
Verlaßt jetzt den Shop und geht zur Abenteurer-Gilde (das Holzhaus ganz links im Dorf). Lest dort die Bücher aus dem Regal. Jetzt tragt Ihr Euch in das Tagebuch ein (sign logbook), danach lest Ihr es. Geht jetzt nach rechts und redet mit Nikolai, der verzweifelt nach seiner Ana sucht. Nach dem sinnlosen Gespräch versucht Ihr, die Tür mit den Glocken zu öffnen. Dazu wiederholt Ihr einfach die Reihenfolge der Glockentöne.
Im Innenraum programmiert Ihr die TRAP auf Babyantwerpen, benutzt eine Trail Ration auf ihr und öffnet dann die rechte Tür. Nachdem die Falle zugeschnappt ist, schaltet Ihr die Geschwindigkeit runter und öffnet die linke Tür. Jetzt müßt Ihr mit Hilfe der Pfeile die Antwerpe zum Schlüssel und dann zur Öffnung des Labyrinths bewegen.
Habt Ihr den Schlüssel, dann versucht, die verschlossene Tür zu öffnen, indem Ihr das Schlüsselloch "zusammensetzt". Dr. Granium fragt Ihr besonders nach Magic, weil Ihr so den Glide-Spruch bekommt, und nach Science (holt Euch mehrere leere Flaschen und täglich sowohl eine Healing Potion als auch eine Poison Cure Potion, wozu Ihr allerdings das Handbuch braucht).
Verlaßt jetzt das Labor und geht zum Monastery, das Ihr mit dem Dark One Sign öffnet. Den "Kleinen" Hexapod füttert Ihr mit einer Knoblauchzehe. Ihr drückt die rechte Stange am Kamin, woraufhin sich ein Geheimgang öffnet, der in den geheimen Keller führt. Im Keller öffnet Ihr den Schreibtisch mit einem Open-Spruch, und Ihr erhaltet jede Menge Infos über den Kult und die Rituale. Trinkt jetzt noch was von dem Wein, und Ihr erhaltet nach der Vision das Blut-Ritual.
Seit Ihr sicher wieder aus dem Kloster, geht erst mal ins Inn und redet wieder mit allen Leuten. Wenn Ihr etwas essen wollt, setzt euch auf den Stuhl am vorderen Tisch. Wollt Ihr schlafen bzw. Euch ausruhen, geht in die erste Tür oben rechts. Um Mitternacht trefft Ihr unten im Schankraum auf den Domovoi, der Euch hilft, wenn Ihr ihm helft.
Am Stadttor könnt Ihr im linken Baumstumpf etwas Geld finden. Nehmt noch etwas von dem Korn. Außerdem trefft Ihr hier Katrina wieder, von der Ihr den Frostbite-Spruch erhaltet (aber nur nachts). Geht zuerst am Tag zu Punkt elf im Wald, und nehmt aus der vorderen Lampe das Geld. Jetzt könnt Ihr hier mit einem Fetch-Spruch eine Mana-Frucht vom Baum auf der Insel nehmen (möglichst jeden Tag eine, aber nur in Notsituationen gebrauchen). Danach sprecht Ihr schnell einen Detect-Magic-Spruch, dann einen Trigger-Spruch auf das Glitzern im Wasser, dann einen Open-Spruch auf die Rose und zu guter Letzt den Fetch-Spruch auf der Rolle, wodurch Ihr den Protective-Spruch erhaltet.
Im Loch im Vordergrund könnt Ihr den Bonsai-Busch einpflanzen. Wenn Ihr hier übernachtet, bekommt Ihr Visionen, die Euch ein paar kleine Tips geben. (Man kann nur im Inn, bei Eranas Stab und in Eranas Garten übernachten. Es bleibt Euch überlassen, wo Ihr nächtigen wollt, aber: Wollt Ihr nachts in die Stadt, dann benutzt einen Levitate-Spruch, um übers Tor zu kommen.)
Geht jetzt zu Punkt zwei in den Wald, gebt der Rusalka einen Strauß Blumen und fragt sie dann aus. Bei Punkt neun wartet der Leshy auf Euch, der harmlos ist und Euch Tips gibt, die Ihr später noch braucht. Ihr müßt den sich bewegenden Busch berühren und ihm auf seine Frage mit "Leshy" antworten. Habt Ihr den Bonsai eingepflanzt, erhaltet Ihr von ihm den Magic Phrase, den Ihr bei Punkt zehn benutzen könnt, indem Ihr ihn erzählt.
Ihr kommt jetzt zu Baba Yaga, die manche noch aus dem ersten Teil kennen werden. Man muß dem Totenschädel (Bonehead) etwas geben, das sein Aussehen positiv verändert. Dazu müßt Ihr nachts zu Anas Geist gehen und ihr immer wieder von Geistern erzählen, bzw. sie danach fragen, bis sie sich an ihren Namen erinnert. Wenn sie aus dem Bild verschwindet, verlaßt kurz das Bild und geht wieder zurück, um weiterzureden.
Erzählt am Tag dem alten Nikolai von Eurer Begegnung. Nachts müßt Ihr dann noch mal zu Anas Geist, und Ihr werdet Zeuge einer rührenden Wiedervereinigung. Geht jetzt kurz aus dem Bild und dann wieder zurück. Sprecht Nikolai anschließend auf seinen Hut an, und Ihr bekommt ihn. Geht schnell zum Elderbury Bush, und schießt einen Force-Bolt-Spruch auf ihn, woraufhin ein Ast mit Elderburies abbricht, den Ihr Euch mit dem Fetch-Spruch angelt.
Die Beeren benutzt Ihr mit der Pie Pan. Ihr geht zum Schloßtor, wo Ihr den Torwächter Boris trefft (den verschwundenen Ehemann von Olga). Ihr müßt jetzt ziemlich oft zwischen Olga und Boris hin- und herrennen und den beiden voneinander erzählen, bis sie sich wiedersehen.
Ihr könnt Euch schon mal eine oder zwei Flaschen Goo besorgen, indem Ihr zum Großen Bogen geht (ein Bild vorher einen Trigger-Spruch auf die Säule anwenden, und Ihr könnt über sie nach oben klettern) und die Empty Flasks auf den Sumpf verwenden.
Falls Ihr Dr. Granium schon nach der Rehydration's Portion gefragt habt, gebt ihm den Goo. Ihr bekommt die Portion, die man auf der braunen Statue (links) im Monastery anwendet. Danach könnt Ihr wieder in den Keller und das Buch mit der Fackel anzünden, woraufhin das gesamte Kloster abbrennt. Sobald Igor vermißt wird, geht Ihr zum Friedhof und sprecht einen Open-Spruch auf den umgekippten Grabstein. Sprecht daraufhin Igor in der Stadt an, und Ihr bekommt den Schlüssel zur Gruft der Borgovs.
Irgendwann wird Euch beim Stadttor ein Zigeuner ansprechen, dem Ihr dadurch, daß Ihr Igor befreit habt, das Leben gerettet habt. Er lädt Euch ein, ihn im Zigeunerlager zu besuchen, was Ihr auch tut. Von der Wahrsagerin erhaltet Ihr viele Infos und den Aura-Spruch. Wichtig ist, daß Ihr sie auf Erana's Staff ansprecht.
Sollte in der Zwischenzeit im Inn ein Gnom aufgetaucht sein, besucht ihn in seinem Zimmer (die hinterste Tür oben). Ihr erfahrt wieder von Baba Yaga und erzählt ihm von Euren früheren Abenteuern, woraufhin er Euch beschuldigt, daran schuld zu sein, daß er seinen Humor verloren hat.
Jetzt geht Ihr schnell zu Baba Yaga, erzählt Bonehead vom Gnom und gebt ihm den Hut, woraufhin er Euch durchläßt. Benutzt die Knochen mit dem Mörser, dann den Mörser und schließlich eine leere Flasche auf den Mörser. Jetzt könnt Ihr im Inventar den Goo auf die Pie Pan kippen, dann das Knochenmehl dazu. Benutzt das Korn auf dem Boden vor der Hütte, und Baba Yaga wird sich hinsetzen. Sobald Ihr in der Hütte wieder sprechen könnt, sprecht sie auf den Gnom und die Kids an, und Ihr erhaltet den Auftrag einen Elderbury Pie zu backen. Ihr braucht vor der Hütte nur noch die Pie Pan mit einem der Schädel zu benutzen, der das Gemisch überbäckt. Bringt den Pie in die Hütte, und Ihr könnt Euch von Baba eine Belohnung aussuchen. Ihr erhaltet das Breath-Ritual.
Ihr könnt gleich noch mal in die Hütte gehen und Baba (sobald sie Euch nach was zum Essen fragt) eine Knoblauchzehe geben. Als weitere Belohnung nehmt den Good Humor Bar, den Ihr später dem Gnom gebt, der Euch wieder-



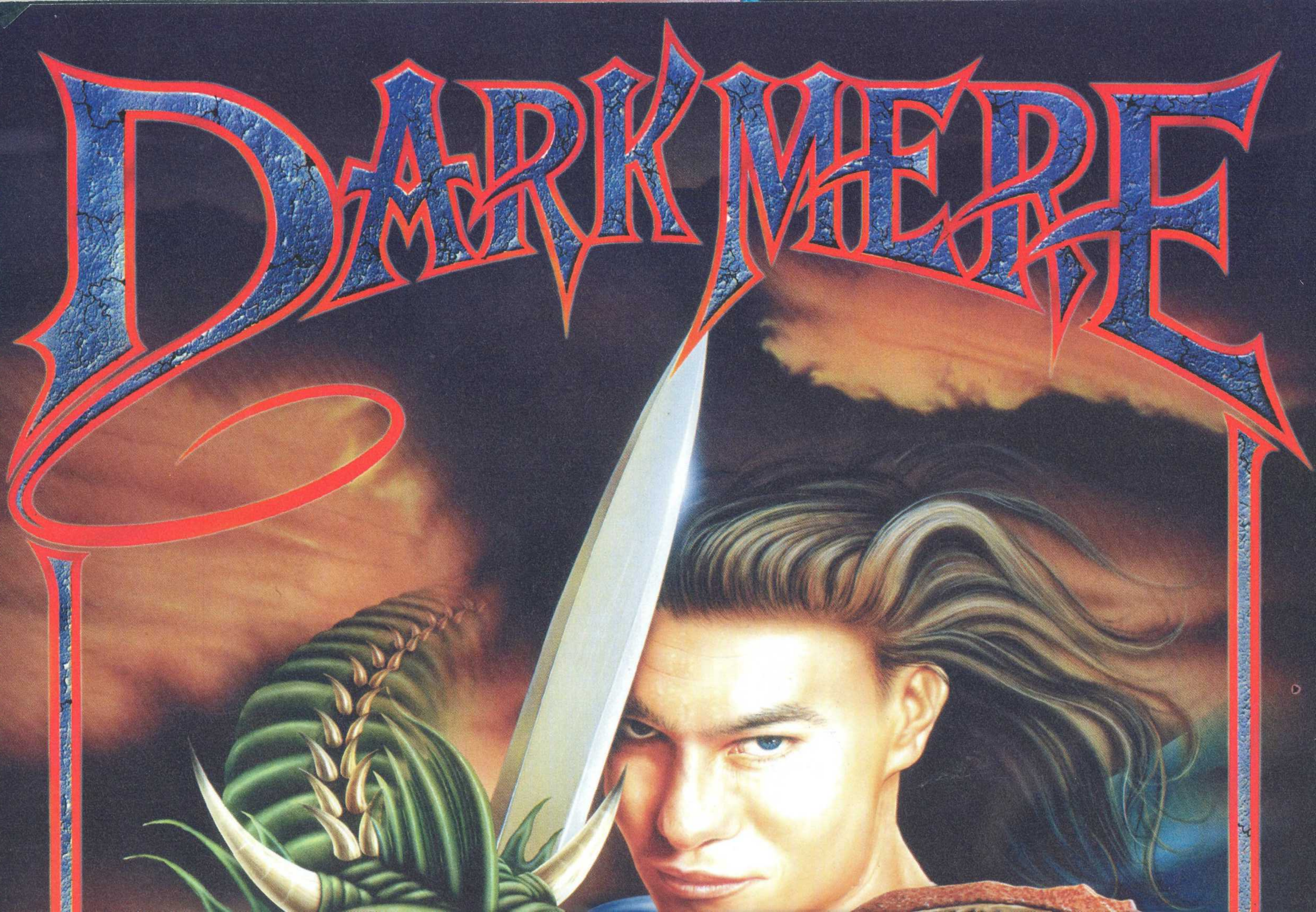

ANSTOSS
World Cup Edition
Mit Live-Kommentaren von:
Marcel Reif

ASM

CD

ASCON

Sports


DARKMERE

um den ultimativen Witz erzählt. Geht ein weiteres Mal in die Hütte, gebt Baba noch mal Knoblauch, und laßt Euch mit dem Hidespell belohnen. Jetzt habt Ihr alles von ihr abgestaubt, was Ihr bekommen könnt. Wartet auf die Nacht, geht dann zu Punkt vierzehn, und trinkt von dem Wasser. So erfahrt Ihr von den Elfen.

Geht öfter mal nachts hierhin, und Ihr trefft wiederholt die Elfen, die Euch eine Aufgabe und den Release-Spruch geben (nachdem Ihr den glühenden Stab berührt habt). Seid Ihr aufgewacht, dann begebt Euch zu Punkt eins, wo Ihr ein paar Candies ablegt und die Will-O-Wisps mit einer Flasche einfangt. Schnell nach rechts, wo die Wisps ein paar Zeichen auf der Säule zum Vorschein bringen.

Setzt nun das Dark One Sign in die Säule, und gebt den Namen "Avoozl" ein; Ihr bekommt das Sense-Ritual. Benutzt an Punkt eins den Glide-Spruch, und gleitet nach unten, bis ihr zu einer Säule kommt, die von zwei Monstern bewacht wird. Habt Ihr die Viecher besiegt, dann setzt wieder das Dark-One-Zeichen in die Säule, fangt mit dem rechten Zeichen an und klickt dann auf alle Symbole (gegen den Uhrzeigersinn). Ihr erhaltet das Bone-Ritual. Wenn Ihr Eure Magie zwischendurch trainieren wollt und Geld braucht, dann tötet die Wraith (Fighter und Paladin bekommen so das letzte, nämlich das Heart-Ritual, der Magier muß einiges mehr tun).

Irgendwann werdet Ihr mitbekommen, daß die Innkeeper ihre Tochter Tanya vermissen. Der Domovoi erzählt Euch, daß sie sich im Schloß aufhalten soll und daß sie eine Lieblingspuppe hatte, die Ihr Euch aus dem Schrank in der Schankstube holt.

Jetzt geht es zum Friedhof, wo Ihr die linke große Gruft mit dem Gruftschlüssel öffnet. Unten drückt Ihr das bunte Gebilde auf dem Fußboden, gebt die Farben Blau, Orange, Rot, Grün, Orange und Violett ein, und Ihr bekommt einen Schlüssel, mit dem Ihr das rechte große Relief öffnen könnt. Ihr kommt so ins Schloß hinein.

Geht jetzt den folgenden Weg, um zu Tanya zu kommen: hoch, nach oben (falls Ihr hier Stimmen hinter der Tür hört, ölt sie und lauscht daran. Danach könnt Ihr so hindurchgehen), die Treppe rauf, die Treppe rauf, Safe mit Open-Spruch öffnen (Ihr kriegt Geld "geschänkt"), rechts, nach oben, links, links, links und die Treppe nach oben.

Tanya ist allerdings nur nachts in ihrem Zimmer. Geht also nachts hin oder wartet vor der Tür auf die Nacht. Gebt Tanya jetzt die Puppe und erzählt ihr von Eranas Stab. Ihr kommt automatisch zurück ins Dorf und erhaltet Eranas Zauberstab. In der nächsten Nacht geht Ihr zur Elfenlichtung (ein Bild vorher abspeichern), wo Ihr von drei Elfen erwartet werdet, die Euch den Stab abnehmen wollen. Jetzt geht alles ziemlich schnell: Ihr erhaltet den Summon-Staff-Spruch und müßt auch schon den Zauberstab gegen die Elfen verteidigen. Zuerst sprecht den Summon-Staff-Spruch, gleich danach (sonst überlebt Ihr nicht lange) den Resistance-Spruch (diesen Spruch kann man nur sprechen, wenn man vorher den Summon-Spruch benutzt hat und auf der Stelle stehengeblieben ist). Schießt dann – so oft Ihr könnt – mit dem Frostbite-Spruch auf die mittlere Elfe. Sollte die Lebensenergie zu weit unten sein, trinkt eine Healing Potion. Wenn der Resistance Spruch nachgelassen hat, sprecht ihn nochmals. Habt Ihr die Elfen besiegt, dann erhaltet Ihr so das letzte, nämlich das Heart-Ritual.

Schlaft in Eranas Garten aus, geht dann in die Stadt und/oder übt Eure Sprüche bis zum Abend. Schlaft dann im Hotel, so werdet Ihr am nächsten Morgen eine Nachricht von Katrina finden. Geht am Abend zum Schloßtor. Unterwegs lauert Euch Ad Avis auf, ein böser Magier. Ihr werdet gefangengenommen und eingekerkert. Zaubert dann einen Open-Spruch auf die Handschellen, und Ihr seid frei. Nehmt den Hammer und den Holzpflock. Geht durch die Eiserne Jungfrau im Hintergrund. Im nächsten Raum öffnet Ihr den Sarg und küßt Katrina. Im Kerker erzählt ihr, was sie hören will, und nehmt es auf Euch, die Rituale zu besorgen.

In den Euch verbleibenden Tagen solltet Ihr Eure Sprüche üben, so gut es geht. Am dritten Tag geht es zum Schloß, diesmal allerdings durch das Tor. Bald darauf findet Ihr Euch im Dark One Cave wieder. Um an das Buch aus dem Abgrund zu kommen, zaubert einen Calm-Spruch, und Ihr könnt Euch das Buch mit dem Fetch-Spruch raufholen. Dadurch erhaltet Ihr das letzte Ritual, nämlich das Ritual of Essence. Überquert das Seil und geht nach rechts. Jetzt könnt Ihr die rechte (sich bewegende) Tür öffnen, und Ihr seid im Anfangsraum. Benutzt das Dark One Sign in den Altar, danach benutzt Ihr das Bone-Ritual auf dem Altar. Ihr entrinnt dem Käfig, indem Ihr zuerst einen Frostbite-, dann einen Flamedart-, dann wieder einen Frostbite- und wieder einen Flamedart-Spruch auf ihn sprecht.

Verlaßt den Raum und geht durch die nächste Tür (sie bewegt sich auch). In der nun folgenden Lavahöhle geht Ihr bis zum Abgrund, den Ihr mit dem Levitate-Spruch überquert. Benutzt das Blood-Ritual auf den Altar und geht wieder zurück, bis Euch ein Lavastrom den Weg versperrt. Sprecht zweimal einen Frostbite-Spruch auf den Lavasee, und Ihr könnt die ungastliche Höhle verlassen. Nachdem Ihr durch die nächste sich bewegende Tür gegangen seid, benutzt das Breath-Ritual auf dem Altar. Kurz abspeichern, und dann mit der Hand vier Töne spielen. In der unteren Reihe zuerst das rechte Horn, dann das linke und zum Schluß das mittlere. Blast schließlich in der oberen Reihe in das mittlere Horn, und der große Mund im Hintergrund fängt an, ein-, bzw. auszuatmen.

Versucht Ihr nun zum Ausgang zu gehen, dann werdet Ihr kurzerhand "verschluckt" und müßt, sobald der Mund geschlossen ist, zuerst den Calm-, dann den Open-Spruch aufsagen. Dann könnt Ihr zum Ausgang gehen.

Die nächste Höhle ist meiner Meinung nach die gefährlichste. Ihr habt zunächst alle Sinne verloren, doch Ihr bekommt sie schnell wieder, indem Ihr zuerst nach links lauft, bis Ihr an was stoßt (gibt die Sinne wieder). Jetzt weiter nach links und oben laufen (Ihr könnt wieder riechen), jetzt nach oben dann nach rechts (hören). Weiter nach rechts, bis Ihr wieder sehen könnt. Setzt das Sense-Ritual in den Altar ein. Ihr müßt vorsichtig durch die Stromfelder zum Ausgang gehen (warten, bis der Blitz vorbei ist, dann los bis zum nächsten freien Feld). Ihr könnt Euch auch noch durch den Summon- UND den Resistance-Spruch schützen.

Seid Ihr wieder draußen, dann setzt das Heart-Ritual in den großen Altar in der Mitte (er stellt, wie soll's auch anders sein, das Herz von Avoozl dar). Es öffnet sich ein Durchgang über dem Altar, den Ihr mit einem Levitate-Spruch erreicht. Hier warten schon Katrina und Ad Avis auf Euch. Nach dem kleinen Streit zwischen den beiden (Katrina ist verschwunden) erzählt Ihr dem Oberbösewicht den ultimativen Joke und feuert einen Flame Dart auf ihn (Ihr könnt auch einen anderen Schuß benutzen).

Jetzt berührt Ihr nur noch mit Eranas Stab den Kristall, und Ihr könnt Euch am Abspann erfreuen. ■

Timo Stadtlander

● Ultima 8 – The Pagan

Der Mega-Cheat:

Ja ja, hier ist sie tatsächlich, die Komplettlösung zum achten Teil des Rollenspiel-All-Time-Classics. Erstmals kein gewaltiges Kartenwerk, sondern eher ein Walkthrough mit den wichtigsten Stationen und Rätseln. Damit das Ganze noch ein bißchen einfacher wird, habe ich, wie an der Hotline versprochen, den ultimativen U8-Cheat-Enabler mit beigepackt. So wird's gemacht:

Mit einem Hex-Editor die Datei AVATAR.DAT im Verzeichnis ULTIMA8\GAMEDAT einsehen. Die Dateipositionen &H2A und &H2B auf den Wert 01 setzen und abspeichern. Nun das Spiel ganz normal starten. Per Linksklick auf die Spielfigur gibt's das erste Cheat-Menü, mit <Strg-F1> noch ein wenig mehr, und mit <F7> wird der interne Debugger mit Pulldown-Menüs und Mausunterstützung aufgerufen. Wenn der Spieler trotzdem sterben sollte, muß der Cheat erneut eingegeben werden. That's all, folks!

tom

How to play

Okay, Ihr wollt also tatsächlich Eure mühsam erarbeiteten Tips für schnöden Mammon verpetzen. Könnt Ihr haben. Einfach einschicken und hoffen, daß gerade Euer Schrieb aus der Unmenge von Einsendungen aussortiert wird. Reines Glücksspiel also? Nun, Ihr könnt schon dazu beitragen, daß die Marktchancen Eures Tips gewaltig ansteigen, wenn Ihr Euch an wenigstens ein paar der unten aufgeführten Spielregeln haltet:

- Der Tip sollte einigermaßen lesbar abgefaßt sein. Besser ist gerade bei längeren Texten immer eine Einsendung auf Diskette unter Angabe des Rechnertyps und der Textverarbeitung.

- Der Tip sollte aktuell und vollständig sein. Computertyp und eventuell benötigte Freezer-Module mit angeben!

- Mitgelieferte Karten bitte nicht mit rosa Stiften auf gelben Karton malen, die monochrome Variante in Schwarzweiß kann ich besser bearbeiten.

- Vollständige Anschrift und nach Möglichkeit eine Bankverbindung angeben, dann gibt's auch instant die Belohnungsknete.

- Ein kleines Briefchen, um was es geht, und Lobhudeleien an die Adresse des verantwortlichen Redakteurs haben sich gerüchteweise als Schmiermittel bestens bewährt.

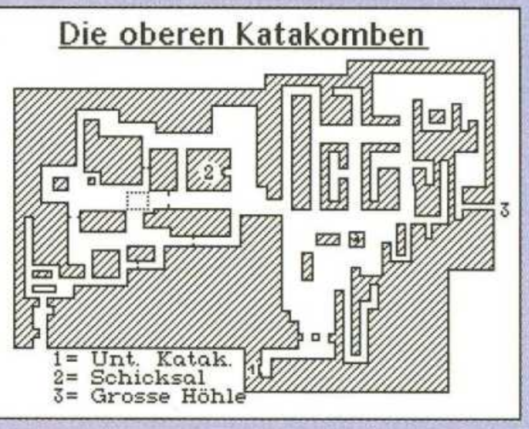
Wenn Ihr diesen Einsatzplan einhaltet, dann ist Eure Arbeit praktisch schon veröffentlicht. Größere Projekte sollten übrigens trotzdem mit mir abgesprochen werden, bevor Ihr Euch die Tipparbeit macht, denn unter Umständen ist ein anderer Leser bereits auf dieselbe Idee gekommen, und ich hab' das Ding schon vorliegen. Die Telefonnummer lautet:

05651/929126 (Thomas Morgen),

und Einsendungen gehen an:

Redaktion ASM
"SECRET SERVICE"
Postfach 1870
37258 Eschwege

Die Komplettlösung:
Sobald ich aus meiner langen Ohnmacht, die ich mir durch den schrecklichen Sturz ins Meer zugezogen hatte, erwacht war, blickte ich zu allererst in das Gesicht des Fischers Devon, der mir einige Fragen beantworten konnte. Unter anderem machte er mich auf die bevorstehende Hinrichtung aufmerksam. Nachdem ich Zeuge dieses grausamen und unmenschlichen Schauspiels geworden war, befragte ich Devon zum zweiten Mal – wobei er mich in die Stadt Tenebrae zu Bentic, dem Bibliothekar schickte. Nach längerem Suchen fand ich die Bibliothek im Ostteil der Stadt. Bentic, ein nach meiner Einschätzung ziemlich weiser Mann, sandte mich, auf die Frage, wie ich Pagan verlassen könne – auf das Plateau zu dem alten Magier Mythran.
Der Weg dorthin führte durch eine Höhle nördlich der Stadt. In dieser fand ich ein großes Gitter und ein zerfallenes Haus mit mehreren Hebeln. Als ich alle so bewegt hatte, daß sich jedesmal die Winde drehte, und ich den Hebel in der Nähe des Gitters umgelegt hatte, war der Weg zum Plateau frei, und ich traf kurz darauf auf das Haus des Magiers. Nach einem langen Gespräch mit Mythran erfuhr ich, daß ich die Macht aller vier Titanen vereinen müsse, um Pagan verlassen zu können. Er empfahl mir, mit den Nekromanten, den Dienern des Bergkönigs Lithos, anzufangen. Er versicherte mir, daß ich immer auf seine Hilfe zählen könne und verkaufte mir eine Schriftrolle, mit der ich magische Türen öffnen konnte. Außerdem erhielt ich von ihm noch einen Gegenstand, der eine Art "Orb of the Moons" (Teleportationsgegenstand) zu sein schien. Damit konnte ich mich direkt auf das Dach des Palastes der Gezeitenfürstin Mordea (wo ich auf meinen Streifzügen durch Tenebrae eine seltsame Plattform aktivierte) teleportieren. Sodann machte ich mich auf den Weg zum Friedhof, um die Nekromanten aufzusuchen. Ich traf auf Vividos, den Ersten Schüler der Nekromantin Lothian. Er erzählte mir, daß diese im Sterben liege und sie nur durch einen bestimmten Dolch, den ihm die Gezeitenfürstin entwendet hatte, den Tod finden dürfe. Selbstverständlich erklärte ich mich bereit, ihm den Dolch wiederzubringen. Den Schlüssel zu Mordeas Gemach hatte ich schnell gefunden (er befand sich unter einem Kissen im Thronsaal der Herrin), doch dann stellte sich heraus, daß ich noch einen weiteren Schlüssel brauchte, um die Truhe zu öffnen, in der sie den Dolch versteckte. Diesen Schlüssel erhielt ich von der Dienerin Aramina, die ich während der Zeit der Blutwache in ihrem Haus im Osten Tenebraes aufsuchte.
Bevor ich den Dolch nun holen konnte, mußte ich jedoch noch so lange warten, bis Mordea, die sich inzwischen zur Ruhe gelegt hatte, das Schlafgemach verlassen hatte. Vividos nahm den Dolch dankend an und vollzog damit das Ritual. Dadurch wurde er zum neuen Nekromanten und machte mich zu seinem Schüler. Er beauftragte mich, zwei bestimmte Rea-

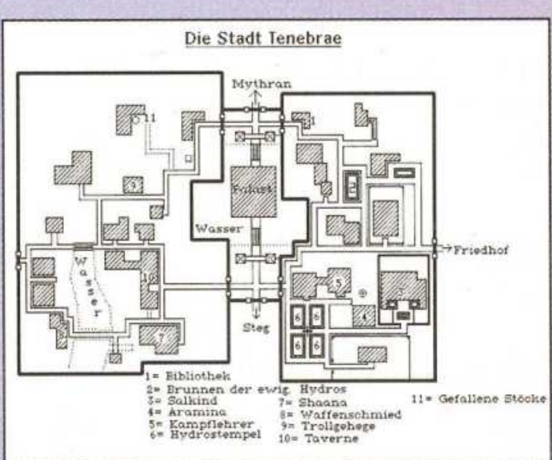


genzien (Henkersmaske und Gefallene Stöcke) zu suchen. Die Henkersmasken wuchsen in einer Mulde südlich des Friedhofs und standen unter der Bewachung einiger Wechselbalge. Als ich Tenebrae durch das Osttor betreten wollte, wurde ich von einer Wache aufgehalten, die mir sagte, daß Bentic geköpft und Devon verhaftet worden war. Darum unterbrach ich vorerst die Suche nach dem zweiten Reagenz und besuchte Devon im Gefängnis (im Keller des Palastes). Er bat mich, seine Unschuld zu beweisen. Auf seinen Rat hin ging ich in das Haus des Majordomus Salkind und las das Terminbuch für die Hinrichtungen. Darin erfuhr ich, daß das Beweismaterial, das zu Devons Verhaftung notwendig war, in einem Geheimraum im Palastkeller aufbe-

wahrt wurde. Dieser Raum hatte jedoch keine Tür und so wußte ich lange nicht, wie ich hineinkommen sollte. Doch dann erinnerte ich mich an Mythrans Schriftrolle, mit der ich den Weg freimachen konnte. In der Kammer entdeckte ich Bentics Tagebuch, in dem geschrieben stand, daß Devon der rechtmäßige Gezeitenfürst sei. Leider konnte ich es nicht mitnehmen, denn kurz darauf kamen die Palastwachen und führten mich zum Steg. Dort sollte gerade Devons Hinrichtung stattfinden.

Ich erzählte den Anwesenden von dem Tagebuch, wobei Mordeas Schwindel aufflog. Die Scharfrichterin verweigerte ihr den Dienst, und Mordea wurde in einem Kampf von Devon getötet. Da Tenebrae nun von dieser Tyrannin befreit war und mein Freund Devon die Macht übernommen hatte, konnte ich die Aufgabe des Nekromanten wieder aufnehmen. Die Gefallenen Stöcke fand ich in einem zerfallenen Haus im Südwesten Tenebraes. Der Nekromant lobte mich und schickte mich dann in eine Halle an der Nordseite des Friedhofs, wo ich mit dem Zauber "Offene Erde" den Weg zu den Oberen Katakomben öffnen sollte, um von dort zum Erdtitanen Lithos zu gelangen. Ich folgte den Gängen so lange, bis in einem kleinen Mausoleum der Boden unter meinen Füßen einstürzte und ich in eine Höhle fiel. Dort fand ich die Leiche eines früheren Nekromanten, den ich mit "Seance" zu einem Gespräch zwang. Er befahl mir die anderen Nekromanten zu suchen, denn nur so könnte ich den Weg zum Bergkönig finden.

Jeder von ihnen lehrte mich einen Zauber, den ich benötigte, um zum nächsten zu gelangen. Der sechste Nekromant zeigte mir einen Zauber, mit dem ich einen Golem heraufbeschwören konnte, der mir die Tür zu Lithos' Halle öffnen solle. Danach stieg ich die große Treppe hinauf und gelangte wiederum in die Oberen Katakomben, von wo ich mich auf den Weg in die Große Höhle machte. Hier irrte ich eine Weile umher, fand dann jedoch den Weg zur Steinernen Bucht, wo ich mit dem frisch erschaffenen Golem das große Portal öffnete. Ich gelangte in eine Höhle, an deren Ende ich die Überreste einer Mauer besteigen mußte, um einen Hebel zu betätigen. Dieser Hebel aktivierte eine große Brücke aus Knochen und



Totenköpfen, die mir den Weg über einen Abgrund freigab. Nach einem langen und beschwerlichen Marsch über schwebende Platten und untergehende Steine erreichte ich schließlich die Halle des Bergkönigs.

Nach einer Unterredung mit diesem kehrte ich zum Friedhof zurück und begrub Lothians Leichnam. Der neue Nekromant schickte mich abermals in die Katakomben. Ich fand eine Tür mit der Aufschrift "Ihr reist eurem Schicksal entgegen ... " und öffnete sie mit dem "Schlüssel des Weisen", den ich zuvor von Vividos erhalten hatte. Durch einige lange Gänge und mehrere Türen, die ich mit Golems öffnete, gelangte ich in den Schrein der Alten, wo sich der Geist von Khumash-Gor aufhielt. Ich fand hier die Spitze eines großen Schwarzgestein-Obelisken. Ich kehrte zurück in die Oberen Katakomben und folgte den Schildern bis zu den Unteren Katakomben. Dort angekommen, suchte ich nach dem Eingang zur Totengruft, von der mir der Nekromant erzählt hatte. Wie ich später herausfand, gibt es auch einen kürzeren Weg dorthin: Man muß einfach in der Steinernen Bucht die kleine Tür neben dem Portal aufschließen (Schlüssel des Weisen). Zuerst mußte ich ein paar gefährliche Sprünge über einen Lavasee machen, dann fand ich in einem Grab den Schlüssel des Zermonienmeisters. Dieser öffnete die "Versammlung der Toten", wo ich, unter einem Grabstein, mit "Offene Erde" einen weiteren Schwarzgesteinbrocken – das Herz der Erde – entdeckte. Nun ging ich wieder in die Große Höhle und öffnete die Türen, die sich dort befanden (auch hierzu benötigt man den Schlüssel des Weisen). Eine von diesen führte mich auf die Insel Silberfels. Hier sprach ich mit Bruder Xavier, der mich fragte, ob ich nicht dem Orden der Theurgisten beitreten wolle. Ich bejahte das natürlich und begann mit der Prüfung der Weisheit.

Hier habe ich kurz die Fragen und die Antworten dieser Prüfung aufgelistet:

Welchen Ort wählst Du zum Ausruhen?
- Den Strand
- Ein Bergtal
- Ein Lagerfeuer
- * Die abendliche Brise

Was machst Du auf einem Schlachtfeld zuerst?
- * Ich heile die Verletzten
- Ich kämpfe mit
- Ich hole Hilfe
- Ich bleibe neutral

Welches Opfer bringst Du für ein krankes Kind?
- Mein Gehör
- Meine Fähigkeit zu sprechen
- * Meine Sehkraft
- Mein Leben

Was sagst Du zum verwundeten König?
- Wir siegen
- * Die Schlacht ist verloren

Was sagst Du in der Taverne?
- Ich verbreite Stratos' Ruhm
- * Ich schweige

Was machst Du mit deinem entlaufenen Sohn?
- Ich verbiete ihm das Haus
- * Ich bitte ihn hinein

Wie wählst Du deine Freunde?
- * Ehrlichkeit
- Loyalität
- Können
- Bescheidenheit

Was tust Du, wenn dein Bruder gestohlen hat?
- * Ich sage wahrheitsgemäß aus
- Ich halte den Mund

Was ist besser?
- Das Bestrafen eines ungezogenen Kindes
- * Das Trösten eines traurigen Kindes

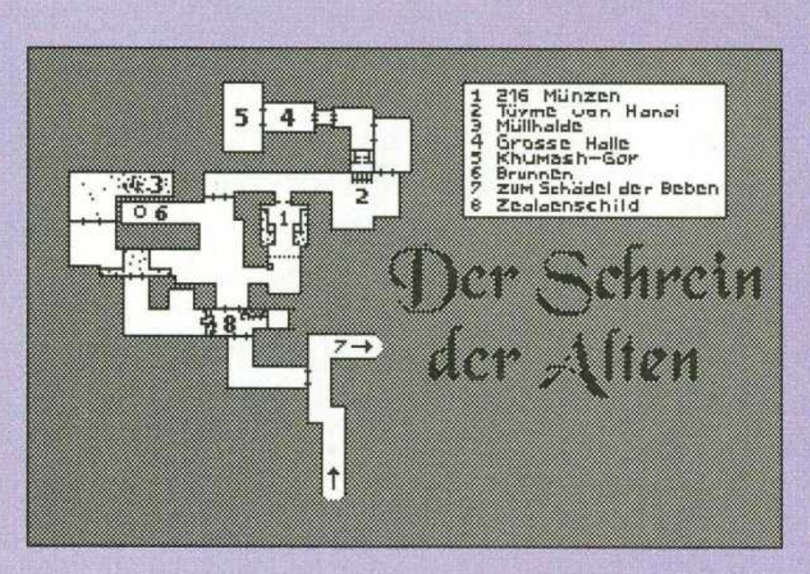
Weshalb ist Weisheit wichtiger als Kraft?
- Diplomatie kann einen Angriff verhindern

* Eine Waffe zerstört – der Geist baut auf
  Die Sprache ist schneller als das Schwert
  Der Geist läßt sich nicht zerschlagen

Nachdem ich die mit Glanz bestanden hatte, schickte Xavier mich auf eine Felsnadel im Westen des Klosters, die von allen die "Sturmspitze" genannt wird. Dort sollte ich die Prüfung des Gleichgewichts ablegen. Als ich auch diese ohne große Probleme bestanden hatte, mußte ich zu Stellos, dem Urvater der Theurgisten. Er sandte mich in die Höhle unter dem Kloster, wo ich Silbererzbrocken holen sollte. Dann beauftragte er mich, nach Tenebrae zu gehen, um das Silber dort vom Schmied zu Zaubersymbolen formen zu lassen. Zuletzt mußte ich sie im Kloster auf den Altar legen. Nun war ich bereit, die dritte Prüfung in Angriff zu nehmen. Dazu ging ich wieder in die Höhle und heilte ein verwundetes Torax, das ich zuvor mit "Schwebender Diener" zu mir geholt hatte. Dann stieg ich wieder in das Kloster hinauf, wo Xavier für Aufruhr sorgte, da man ihm in der Nacht sein Heilsymbol gestohlen hatte.

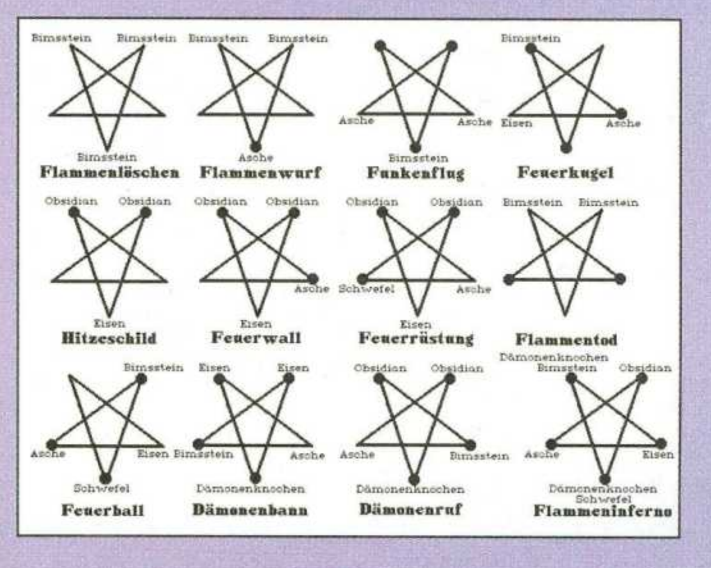
Da sich Torwin, einer der Heiler, nicht mehr finden ließ, suchte ich seinen Freund Cyrrus auf und fragte ihn, wo Torwin sei. Er sagte mir, daß er es nicht wisse. Mir war klar, daß er log. Darum zauberte ich "Wahre Worte" und verhörte ihn. Dabei erfuhr ich, daß Torwin das Symbol gestohlen hatte und sich bei der Sturmspitze befand. Ich machte mich sofort auf den Weg dorthin und traf Torwin tatsächlich. Von ihm erfuhr ich, daß er den Tod seines Vaters, dessen Hinrichtung ich mitansehen mußte, rächen wollte. Voller Kampfesmut sprang er über die Klippen und stürzte in die Brandung. Ich brachte Xavier sein Symbol zurück und fragte Stellos, was ich als nächstes tun solle. Er erklärte mir, daß ich, genau wie Torwin es versucht hatte, zwischen zwei Säulen auf dem Kliff springen solle.

Als ich das tat, wurde ich von einem Windstoß gepackt, und ich konnte sehr weit springen. Ein paar Sprünge weiter traf ich Stratos, die Titanin der Lüfte, die mir das Zaubersymbol für "Luftschritt" gab. Ich zauberte hier den Zauber "Energie der Enthüllung", worauf eine Schwarzgesteinkugel sichtbar wurde – der Atem des Windes. Ich kehrte zurück nach Tenebrae und erhielt von Devon den Schlüssel zu einer Truhe, in der sich ein vierter Schwarzgesteinbrocken befand – die Träne des Meers.



Dann ging ich in die große Höhle und begab mich zum ausgetrockneten Karthaxsee. In der Westseite fand ich einen Höhleneingang. Die Höhle führte mich zu einem See, der nur durch einen dünnen Damm, vom Karthaxsee getrennt war. Ich sprengte ihn mit "Offene Erde". Dadurch füllte sich der See wieder mit Wasser, und die Wassertitanin Hydros wurde befreit (sie befand sich im Zentrum des Sees). Devon war sehr besorgt, als ich ihm davon erzählte, und er schickte mich zu den Hexern, um sie um Hilfe zu bitten. Der Weg zu den Hexern führte mich wiederum durch die Große Höhle, zu zwei großen Metalltüren, die sich immer, wenn ich den Öffnungsmechanismus betätigte, gegenseitig verschlossen. Um dieses Hindernis zu umgehen, mußte ich einen Schalter benutzen, der gut getarnt an der Wand befestigt war. Damit war ich jedoch noch lange nicht da. Zuerst mußte ich mit "Luft- schritt" über einen großen Lavasee auf eine Felseninsel springen, um danach noch einen Wassergraben zu überwinden. Die Enklave der Hexer ist ein kleiner Ort mit nur wenigen Einwohnern.

Die erste, mit der ich sprach, war die Akoluthin Bane. Sie erzählte mir viel über die Hexerei und beauftragte mich, den "Wahrnamen" des Obersten Akoluthen Vardion in Erfahrung zu bringen, da dieser die Herrschaft an sich reißen wolle. Vardion jedoch dachte das gleiche von Bane und wollte mich dazu bringen, ihm ihren Wahrnamen zu verraten. Ich entschied mich dafür, Bane Vardions Wahrnamen zu sagen, worauf sie ihn mit einem Dämon vernichtete. Dann machte sie mich zu ihrem Schüler und forderte von mir eine Prüfung der Hexerei. Es viel mir nicht schwer, diese zu bestehen, da ich mich in der Bibliothek lange genug vorbereitet hatte, und so schickte sie mich kurz darauf in die Obsidianfestung. Dort mußte ich vier blaue Zaubersymbole finden und gelangte dann zum Meister der Hexer. Dieser verlangte eine weitere Zauberprüfung, die ich auch problemlos bestand. Daraufhin teleportierte er mich zu dem großen Pentagramm, wo die anderen Hexer bereits warteten. Er beschwor Pyros und entzog ihm einen Teil seiner Kraft, um sie mir zu geben. Dann wurde das Ritual beendet, und ich wurde zum Akoluthen erklärt. Eine Weile genoß ich die neu erworbene Anerkennung, doch schon bald wußte ich nicht, was ich als nächstes tun sollte. Ich ging noch einmal zum Hexenmeister. Dieser fühlte sich jedoch von meiner Anwesenheit so sehr gestört, daß er mich angriff. Nach einem längeren Kampf, in dem ich mich sehr auf die Hilfe von Dämonen und einer Feuerrüstung stützte, hatte ich ihn besiegt. Ich nahm sein gesamtes Hab und Gut an mich – unter anderem auch die Feuerzunge, einen großen Brokken aus Schwarzgestein. Dadurch, daß ich den alten Meister getötet und die Feuerzunge in meinem Besitz gebracht hatte, wurde ich nun selbst zum Hexenmeister. Meine erste Amtshandlung war es, die Feuerzunge auf das große Pentagramm zu legen. Damit wurde Pyros befreit, und ein Regen von Feuerbällen wurde heraufbeschworen. Danach ging ich zurück in die große Höhle, denn auf der Dämonenklippe, wo sich die Enklave befindet, funktionierte mein Teleporter nicht. Ich kehrte zurück zu Mythran. Dort erfuhr ich, daß ich den Schwarzgestein-Obelisken aus dem alten Tempel der Paganen wiederaufbauen sollte. Dazu gab er mir den Zauberspruch "Ätherische Reise", der mich an einen Ort in den Sternen brachte. Dort mußte ich jeden der vier Titanen in einem Zweikampf besiegen (ich konzentrierte einfach die Kraft der Schwarzgestein-Artefakte auf sie). Den Weg zu finden war kein großes Problem – nur in Pyros' Reich galt es, eine Zwischenaufgabe zu lösen: Ich mußte kleine weiße Kügelchen auf farbige Felder legen, die um einen großen Stern aufgereiht waren, um dadurch den Weg zum Herrn des Feuers freizumachen. Außerdem gab es auf dem Weg zu Lithos eine große Grube mit Lava, über der sich ein unsichtbarer Steg befand. Als ich nun alle Titanen in den Schwarzgestein-Brocken gefangen hatte, begab ich mich zu dem steinernen Pentagramm und legte die glühenden Artefakte darauf nieder. Dann konzentrierte ich die Kraft der Obeliskspitze auf mich selbst und brachte sie dadurch ebenfalls zum Glühen. Nun legte ich sie auf den übriggebliebenen Punkt des Pentagramms. Mit einigen Blitzen verschwanden die Artefakte, und aus der Mitte des Pentagramms wuchs ein gewaltiger Obelisk, der mich sehr an das "Schwarze Tor" erinnerte, mit der einst der Wächter Britannia betreten wollte.



TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG





Star-Wars-Destroyer

des Imperiums als beliebtes Klebemodell

49,95

Deep-Space-Nine-Station



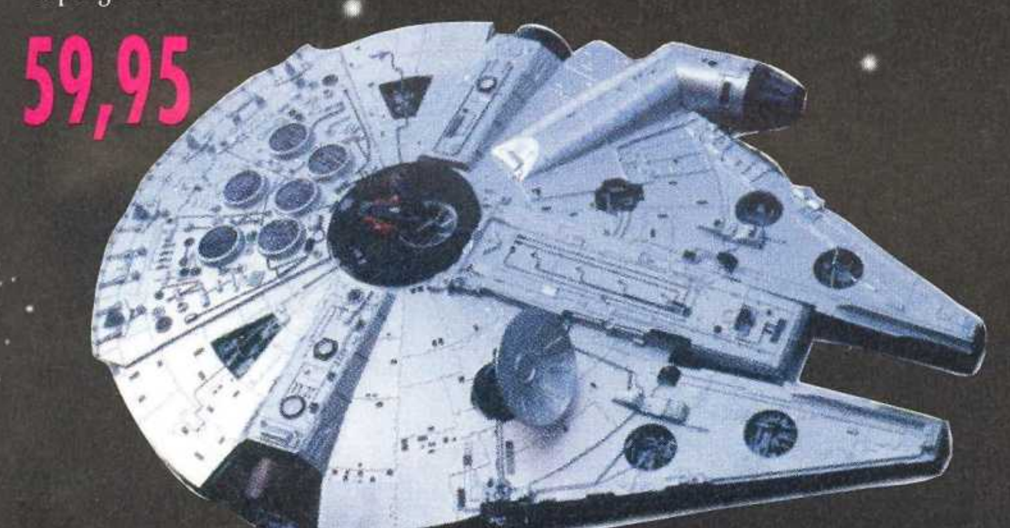
Ein Muß für jeden Star-Trek-Fan. Die Originalstation aus der Fernsehserie

59,95

Millennium Falcon

supergroßer Klebebausatz

59,95



Deep-Space-Nine-Shuttle

Der erste Bausatz aus der neuen Fernsehserie

59,95

X-Wing-Fighter

Maßstabgetreue Nachbildungen als Klebemodel

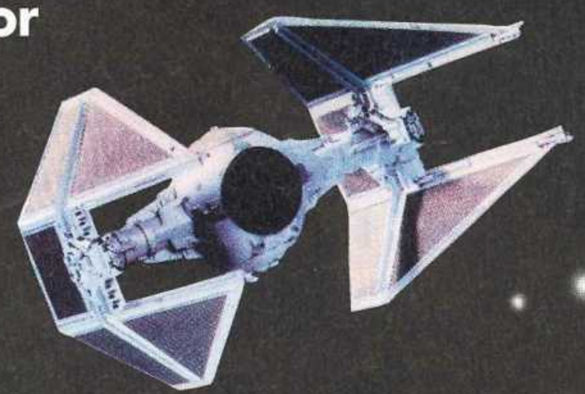
37,95

oder als Snapmodell **27,95**

TIE Interceptor

als Snap-Bausatz für

27,95



Star-Trek-3-Teile-Pack



Klingonen-, Ferengi- und Romulaner-Kampfschiff zusammen

54,95

Enterprise 1701-D



Enterprise 1701-A

Originalgetreue Enterprise-Bausätze, wie immer komplett mit Aufklebern und Ständer (ohne Bemalung). 1701-A (rechts) oder 1701-D (oben) jeweils zum absoluten Hammerpreis

49,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)

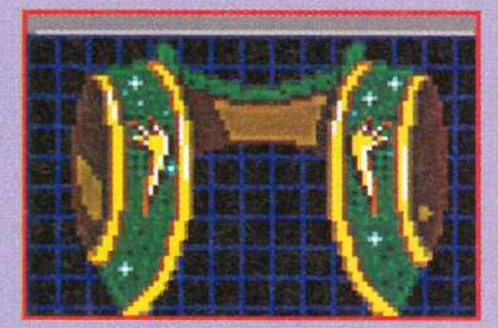
(05651) 9796-18

Nach einigem Zögern trat ich in die Schwärze und schritt dem Ungewissen entgegen. ■

Dietrich "Gawain" Pendu

● Nomad

Hoffnungsvolle "Nomad"-Raumpiloten werden gleich nach dem Start von der "Pala Tec" angerufen, die um die Erde kreist. Die oberste Offizierin der ardenischen Kesselflicker-Kaste, Brin O'Keef, fragt, ob man mit ihr gegen den Korok-Jäger in



▲ *Die Kommando-Weste der phelonesischen Flotte*

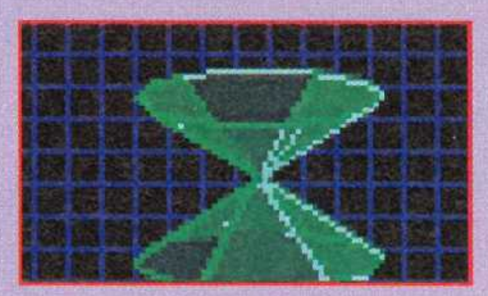
der Erdumlaufbahn kämpft. Es empfiehlt sich, mit "ja" zu antworten, denn dann bekommt man ein paar Hunter Missiles geschenkt, die wertvolle Tauschware darstellen. Anstatt nun etwa tatsächlich den Korok-Jäger anzugreifen (wir sind ja keine Selbstmörder...), ruft man selbst die "Pala Tec" an. Nach dem ersten Tauschgeschäft und anschließen-



▲ *M'uret, die verstoßene Prophetin*

dem Ausfragen von Brin beginnt man die Reise – am besten in Richtung Second Harmony, wo man sich ins planetarische Com-Net einklinkt. Hier interessieren zunächst nur die Transportmissionen – bis man genug Werte zusammengetauscht hat, um etwa bei Sco-Clo (Schiff: "Intrepid", möglicher Treffpunkt: Koord. 5/4, westl. System: Lyn, 5. Planet: Sanctuary) einen Spy-Bot zu erstehen. Mit dem lassen sich dann die im Com-Net angebotenen Spionagemissionen ausführen.

Transportmissionen lohnen sich: Wer etwa die Diplomatenbörse von der Arden-Welt Maka Bola zum Musin-Planeten Newhome III schafft, bekommt dafür einen Arch-Bot als Belohnung. Diese Dinger sind wahnsinnig wichtig; sie lassen sich auf al-



▲ *Das Auge von Kenelm*

len laut Scanner "ehemals bewohnten" und auf denjenigen "bewohnten" Welten einsetzen, auf die man keinen Spy-Bot schicken kann. Übrigens sollte man sie ebenso wie Spy-Bots nur mit einem Work-Long-Botbooster versehen auf Reisen schicken, möglichst nicht "nackt".

Wichtige Ratschläge für Tauschgeschäfte

Anfänger neigen dazu, geringe Mengen aller möglichen Güter zu ertauschen. Gerade das ist ungünstig: Das Programm blockiert dank eines Bugs jede Handelstätigkeit, wenn man mehr als eine bestimmte Anzahl unterschiedlicher Güterarten besitzt. Außerdem kriegt man interessante Ausrüstungsgegenstände nur für große Mengen einheitlicher Güter. Es ist daher wichtig, sich von Anfang an zu bemühen, von bestimmten Gütern Riesenmengen zu horten und andere, von denen man nur kleine Mengen bekommt, konsequent abzustoßen – unter Umständen auch zu verschenken.

Ist es tatsächlich so weit gekommen, daß ein Gesprächspartner behauptet "You have nothing to trade", obwohl der ganze Laderaum voll wertvoller Waren ist, hilft nur eins: alle Warenarten, von denen nur Kleinbestände da sind, rigoros wegschenken. Hat man das Glück, gerade mit einem Ursor zu reden, so kann man einen kleinen Trick anwenden: Man schenkt ihm in vielen, vielen Schritten allen Kleinkram, den man irgendwie entbehren kann – von Asi-Fleisch über Hopley-Bier und Getreide bis hin zu Molybdeum. Bei jeder Schenkung fühlt er sich seiner Ehre wegen verpflichtet, ein paar Zeen-Wurzeln herzugeben. Die stundenlange Schenkerei kostet zwar viiiiel Zeit, aber am Schluß hat man statt Dutzender unterschiedlicher Laden-



▲ *Losten wird abgeschirmt*

Das Netzwerk der Altec Hocker

Die Altec Hocker sind wichtige Informationsquellen. Mit Ausnahme der Nr. 1 und 2 befinden sie sich immer im Orbit um den jeweils äußersten Planeten eines Systems. Jeder einzelne Hocker hat seinen eigenen Forschungsschwerpunkt.

A. H.	System	F.-Schwerpunkt.:
1	Sulafat (2/0); 1. Planet: Tec	Phelonesier
2	Sulafat (2/0); 2. Planet: Griss	Chanticleer
3	Sulafat (2/0); 3. Planet.: Paloma	Musin
4	Eltamin (3/1, östl.)	Shaasa
5	Arrakis (4/2, westl.)	Pahrump
6	Dra (4/2, östl.)	Shaasa
7	Aldebaran (1/5)	Korok
8	Menkalina (3/4)	Bellicosianer
9	Sirius (4/5, südl.)	Arden
10	Arcturus (6,1)	Ursor

hüter eine gewaltige Menge Zeen-Wurzeln, für die man gut und gern ein paar Missiles kriegt – und man kann wieder handeln!

Westenklau und Ehrenzeichen

Wer (wie ich) eine besondere Vorliebe für die frechen Phelonesierinnen entwickelt, sollte mit einem Spy-Bot die "Emerald Cho Vest" von M'rrlow (Koord. 6/3; östl. System: Regulus; 2. Planet) holen, die mit der Würde der Flottenkommandantin verbunden ist. Man händigt die Weste *keinesfalls* der obersten Phelonesierin M'nefer aus, sondern ihrer verstoßenen Schwester M'uret, die mit ihrem Schiff "M'andra" meist durch eines der Systeme in Sektor 7/1 oder 7/2 kreuzt (ich bin ihr bei COM4 in 7/2 begegnet). Man tauscht nicht, sondern schenkt ihr die Weste. Sie bringt dann nach etlicher Zeit die Phelonesierinnen dazu, der Allianz beizutreten. Wenn man anschließend noch ein paar gute Taten für das phelonesische Volk vollbringt, wird man irgendwann tatsächlich mit der M'andra-Auszeichnung geschmückt – dem einzigen Orden, den die Phelonesierinnen ernst nehmen.

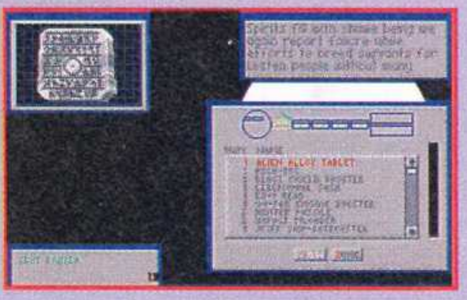
Weil wir gerade bei Orden sind: Hat man Medikamente auf eine Pahrump-Welt geschafft, bekommt man die "Order of A'arkiive" verliehen – eine ungemein praktische Sache, denn jeder Pahrump, der einem Träger dieser Auszeichnung begegnet, bietet diesem einen passenden "Beridium Ore Frame" dazu als Geschenk an. Die Dinger lassen sich sammeln und in entsprechenden Mengen gut gegen nützliche Gegenstände eintauschen. Man braucht übrigens von jedem der diversen Orden und Ehrenzeichen im Spiel nicht mehr als je ein Exemplar. Überzählige Exemplare, die sich im Laufe verschiedener Transportmissionen und Fundsachenabgaben ansammeln, kann man ohne Bedenken wegschenken oder gegen Handelsware eintauschen.



▲ *Ein Kopf packt aus*

Falsche Fährte

Die etwas unberechenbaren, schlangenartigen Shaasa sprechen als einzige Rasse im Spiel eine Sprache, die der Bordcomputer nicht richtig übersetzt. Den Sinn ihrer Äußerungen kann man also nur erraten. Wenn man Shel-Mar, einen Musin auf dem Schiff "Fearnot", auf die Rasse der Shaasa anspricht, behauptet er, einen "Proto-Uni-Translator" für die Shaasa-Sprache entwickelt zu haben. Das Gerät scheint allen Musins bekannt und auf verschiedenen Planeten durchaus begehrt zu sein. Man bekommt es aber nicht – weder von Shel-Mar selbst noch anderswo. Um das Ziel des Spiels zu erreichen, ist es auch nicht nötig. Hier haben die Entwickler mit Absicht eine Spur in die Irre gelegt.



▲ *Eine alte Tafel erzählt von Sklavenzuchtversuchen*

Viel aufschlußreicher ist da schon die Sache mit den Kenelm: Sie sind die älteste Rasse des Nomad-Universums und haben ihren rein geisti-

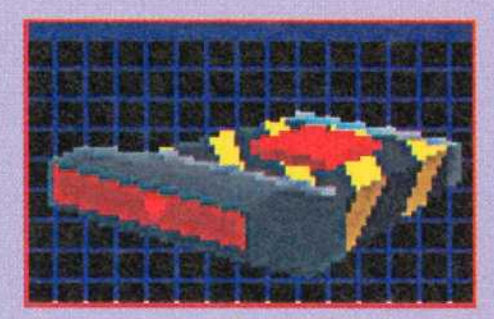
gen Zustand gründlich satt. Man sollte einmal mit dem Kelm auf Alchem, dem 2. Planeten des Algol-Systems (Koord. 2/4), reden. Bei Eri'ick auf dem Schiff "Clo'osetta" (diese Pahrump-Namen! Treffpunkt meist A'arkiive, Koord. 4/0, System: Alphec-



▲ *Losten Gateway: Die Codes laufen durch*

ca, 5. Planet) kann man dann das "Eye of Kenelm" ertauschen, das den Schlüssel zur Verwandlung der Kenelm darstellt.
Wer irgendwo an die "Spikes of the Last One" gerät, kann sich damit die Bellicosianer vorübergehend zu Freunden machen. Er zeigt das Ding At Tugh auf der "Overlord", die sich bei Altair 1 (0/3), Indi 8 (1/0), Orionis 1 (1/2, mittl. System) oder Lyn II 1 (5/4, östl. Syst.) aufhält, und händigt es ihm aus.

Kampf dem MCR!
Wer an dem Spiel richtig Spaß haben will, sollte nicht in erster Linie darauf bedacht sein, das Ziel zu erreichen. Aber nichtsdestotrotz: Das Ziel besteht darin, den MCR zu zerstören. Dieser sitzt im "Mastership", das den legendären Planeten Losten (Koord. 2/6: Achernar-System, 3. Planet) umkreist. Man kriegt das Ding auf zwei Arten klein:
1. Die rohe Methode: Man bringt das eigene Schiff in Hochform (voller "Repair"-Status, selbstverständlich Mighty Fence Booster und Tangle Jammer). Bei den Phelonesierinnen deckt man sich mit gut 25 Quietus Missiles ein. Nach Losten fliegen, dann Mastership angreifen: Jammer rein und sofort feuern – es geht dann um Sekundenbruchteile. Sobald das eigene Schiff was eingesteckt hat, mit "E" Fersengeld geben, neues "Repair" und gleich wieder zurück. Nach etwa vier Vorstößen ist der MCR platt.
2. Die interessante Methode: Irgendwie scheinen alle Nomad-Rassen in einem Zusammenhang mit den unbekannten Urbewohnern des Planeten Losten zu stehen. Wie ein Dokument vermuten läßt, sind möglicherweise alle das Produkt eines uralten gentechnischen Experiments. Die Ur-Lostener haben auf ihrem Planeten ein "Fail-Safe Device" zurückgelassen. Aktiviert man dieses, so bringt es den MCR dazu, sich spontan selbst zu zerstören. An den Planeten kommt man aber nicht so einfach ran – ein Code-Gateway verhindert, daß man schnell mal einen Arch-Bot hinunterschicken kann. Das Gateway ist durch vier Codes gesichert, die zu Beginn einer Spielpartie vom Programm ausgewürfelt werden und daher bei jedem Spieler unterschied-



▲ *Dieses unscheinbare Kästchen ist das "Fail Safe Device"*

lich sind. Von Losten, seinen alten Bewohnern, dem Gateway und dessen Codes ist den alten, noch vor der Herrschaft des MCR konstruierten Koroks noch einiges bekannt. Es gibt allerdings bloß noch zwei solche Koroks der EX-Klasse. Es scheint, als habe der MCR seinen neuen Super-Korok WR-6000, den Piloten des Schiffes "Guardian", auch aus einem alten EX-Modell konstruiert.
Den ersten Code erfährt man, wenn man auf der verwüsteten Korok-Heimatwelt KGC01-OrigII (Koord. 3/6: System Castor, 2. Planet) mit einem Arch-Bot so oft buddelt, bis man den Kopf des zerstörten alten EX1-Korok heraufholt. Bei näherer Betrachtung offenbart dieser den Code zu einer der Gateway-Farben.
Um die anderen Codes zu bekommen, muß man erst von Paramis erfahren.



▲ *Da geht er hin, der MCR...*

Man schickt auf Alphard 2 (Koord. 6/5, östl. Syst., 2. Planet) einen Arch-Bot herunter – so oft, bis er ein "Alien Alloy Tablet" heraufbringt. Nach genauer Betrachtung offenbart dieses interessante Dinge aus alter Zeit und bereichert die Sammlung bekannter Fakten um den Namen Paramis.
Spricht man WR-6000 im Korok-Schiff "Guardian" an, das um Losten kreist, und teilt ihm das Faktum "Paramis" mit, so verrät er vielleicht einen der Gateway-Codes – sofern er überhaupt bereit ist, mit dem Spieler zu sprechen.
Um KGA00 (Koord. 3/5, östl. System: Alhena, 1. Planet) kreist der Korok-Minenbeobachter "Supply 7". Am Steuer: der schwer defekte EX3. Konfrontiert man ihn mit dem Faktum "Paramis", so offenbart er einen weiteren Code fürs Losten-Gateway.
Der letzte intakte Korok der EX-Klasse heißt EX4 und steuert das Schiff "Supply 9", das man im Orbit um KOB01 (Koord. 2/7, System: Bellatrix, 2. Planet), die ehemalige Heimatwelt der vertriebenen Bellicosianer, trifft. Von ihm bekommt man, wenn man ihm das Faktum "Paramis" übermittelt, ebenfalls einen Gateway-Code.
Vor dem Losten-Gateway heißt es dann in jedem Fall erst mal "Abspeichern!" Je nachdem, wie lange man hier vom Mastership in Ruhe gelassen wird, kann man die richtigen Codes abwarten, dann den Arch-Bot



▲ *Die große Siegesfete*



▲ *Die Erde hat mich wieder!*

herunterschicken, das Device holen und schließlich aktivieren. Wer von WR-6000 keine Auskunft bekommen hat, muß den fehlenden Code hier nach der "Trial-and-Error"-Methode ausprobieren: Es gibt nur fünf mögliche Zahlenwerte für jede Codefarbe. Wichtig: vor jedem neuen Versuch abspeichern.

Wie – schon weg?
Zum Abschluß noch ein Kniff, der in den meisten Fällen funktioniert: Ist Euch ein gesuchter Gesprächspartner gerade vor der Nase weg aus dem Orbit entflogen? Keine Panik: Kurz zu einem beliebigen Planeten des gleichen Systems fliegen, dann gleich wieder zurück dorthin, wo man den Entfleuchten zuletzt gesehen hat. Mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit ist er dann plötzlich wieder da. ■

sz

Wo gibt es die beste Ausrüstung?

Hier eine Übersicht darüber, welche Modelle der verschiedenen Ausrüstungsgegenstände eine Anschaffung wert sind (die mit * gekennzeichneten Gegenstände gehören unbedingt bei "Engineering/Status" eingebaut!) und welche Rassen sie herstellen:

Art:	Gegenstand:	Herkunft:
Schild	Mighty Fence Booster*	Ursor
Geschoß	Quietus Missile	Phelonesier
Geschütz	Tracker M(issile) Loader*	Phelonesier
Reparaturbeschleuniger	Rejuv(enile) Ship-Botbooster	Arden
Angriffsstörer	Tangle Jammer*	Musin
Triebwerksbeschleuniger	Courser Engine Booster*	Arden
Sondenschutzeinheit	Work-Long Botbooster	Ursor
Scanner	Super-Seek Scanner*	Musin
Zusätzlich dringend nötig:		
	Spy-Bot	Musin
	Arch-Bot	Musin

Den Stealth Shield, die "Geheimwaffe" der Allianz, kriegt man erst nach ca. 20 Spielstunden verliehen, wenn man bereits enorme Erfolge verbuchen konnte. Er nützt im gewöhnlichen Kampf gar nichts und sollte auf keinen Fall bei "Engineering/Status" eingebaut werden. Wenn man vor dem Code-Gateway des Planeten Losten steht, trägt dieser Schild dazu bei, daß man von den Korok-Schiffen eine Zeitlang nicht bemerkt wird.
Der "Work-Long Botbooster" ist dem "Work-Hard"-Modell übrigens auf allen Welten, ob heiß oder kalt, klar überlegen – auch wenn die Ursor selbst etwas anderes behaupten.

Die Fragen ...

Ambermoon (Amiga)

Wie komme ich an der Morag-Maschine im Maschinenraum des Tempels der Bruderschaft vorbei? ■

Peter Furtmeier

Gabriel Knight

Boris Dollinger hat Schwierigkeiten mit dem Voodoo-Code in der deutschen Version. Er weiß nicht, wie er ein Y und ein O bekommt. Wer kann helfen? ■

(Da kommt doch von Kaethe die Antwort, wie aus der Pistole geschossen. Das richtige Lösungswort lautet:

"DJ BRINGE SEKE MADULE"

Gibt zwar nicht unbedingt Sinn, aber immerhin kann man damit weiterspielen. Na, hättet Ihr nicht gedacht, daß wir das noch rausbekommen, häh?)

Alone in the Dark 1

Gerrit hat gleich ein paar Fragen zu diesem nervenaufreibenden Spiel:
– Wie kann man die Ratten im Keller vernichten?
– Wie kann man das Ungeheuer im Geheimgang des Kellers vernichten?
– Kann man die drei Tanzpaare im Tanzsaal dazu bewegen, sich zu bewegen?
– Wie kann man den Ritter an der Treppe besiegen? ■

Lands of Lore

Im weißen Turm ist gleich am Anfang eine Nische in die, laut der dort liegenden Information, ein Ring als Entrittsgeschenk zu hinterlegen ist. Von der ASM-Hotline weiß ich auch, daß es ein Bernsteinring sein muß. Der freundliche Mann am Telefon konnte mir jedoch nicht sagen, wo das Schmuckstück zu finden ist. Desweiteren sind in der Stadt Yvel im NW drei verschlossene Türen. Eine konnte ich inzwischen mit einem Dietrich öffnen. Bei den zwei anderen habe ich jedoch keine Chance, obwohl sich mein bester Charakter im Gaunerlevel 7 befindet. Liegt der Ring vielleicht hinter einer dieser Türen? Braucht man zum Öffnen der Türen zufällig den abgenutzten Schlüssel, den ich irgendwo in den Minen gelassen habe? ■

Andreas Sauerzapf

Ultima 7 – Black Gate

Jürg hängt in Skara Brae fest. Er hat zwar den Käfig um Horance zu fangen, weiß aber nicht, wie er den tödlichen Zaubertrank mischen soll. Einen gelben Heilzaubertrank und einen schwarzen Unsichtbarkeitstrank hat er bereits aber wo und was ist der dritte Zaubertrank? Außerdem erlischt der Brenner des Destillierapparates immer nach ein paar Sekunden. ■

... und ein paar Antworten

The 7th Guest (4/94)

Die Aufgabe ist eigentlich einfach. Man muß nur die weißen und die schwarzen Springer vertauschen. Dank der ständigen Zugriffe auf die CD dauert es ziemlich lange, bis man die über 100 Züge ausgeführt hat. Aus diesem Grund löst man das Puzzle am besten mit dem Zauberbuch. Eine Abkürzung in die Bücherei findet man im Waschbecken. Man versäumt also nichts, wenn man das Puzzle vom Zauberbuch lösen läßt. ■

Eye of Beholder 1 (5/94)

Sobald man im Raum des Beholders ist, sollte man wieder hinter die Magie-Schranke gehen. Der Beholder und auch seine Schüsse können die Schranke nicht überwinden. Während er sich nach jedem Schuß ausruht, kann man an ihn heran gehen und ihm einen Schlag nach dem anderen verpassen. ■

Alexander Knopp

Betrayal at Krondor (5/94)

Die von Dir gesuchten Moredhel-Truhen befinden sich genau dort, wo die Mission begann: hinter einem kleinen Berg, links neben der Straße (Mapping). Es handelt sich allerdings um drei Truhen und nicht nur um zwei.
Du brauchst übrigens nicht die gesamte Nahrung darin zu vergiften. Mach einfach die Truhen leer, und hinterlasse pro Truhe eine vergiftete Portion für die Moredhel. ■

Henrik Bonné

Eternam (5/94)

Um den Skorpion zu töten, muß man einfach auf das Symbol für "Sprechen" klicken. Da der Skorpion schon sehr alt ist, zerbröselt er durch das Echo. ■

Martin Stuwe

Prince of Persia 2 (4/94)

Markus hat Schwierigkeiten mit dem magischen Spiegel. Die Lösung ist ganz einfach. Man nimmt Anlauf, um gegen den Spiegel zu springen. Der Prinz prallt aber nicht ab, sondern springt durch den Spiegel hindurch.
Zu der zweiten Frage: Markus hängt in einem Level, aus dem kein Tor führt. Nur eine Statue in Pferdegestalt steht am Ende eines beschwerlichen Weges. Um den nächsten Level zu erreichen, muß er den Weg eine Etage höher in derselben Bildebene nehmen. Dieser ist noch gefährlicher als der andere, da überall lose Platten und angriffslustige Köpfe umhergeistern. Am Ende des Weges nicht stoppen! Einfach einen weiten Sprung auf den Rücken des Pferdes wagen. Nach der Landung auf der herrlichen Statue verwandelt sich die auch schon in eine echte Stute, und man reitet durch die Wüste zum nächsten Level. ■

Bernd Felix Hahn

Kyrandia 1 (4/94)

Um in den Wald zu kommen, in dem die grünen Kristalle zu finden sind, muß Marc in Zanthias Hütte durch die Falltür gehen (siehe Karte unten). Sie befindet sich unter dem Teppich. Bei den Kristallen muß man nun die in Zanthias Hütte gebrauten Tränke (zwei rote, einen gelben und einen blauen) verwenden. Mische einmal den roten mit dem gelben und einmal den roten mit dem blauen. Durch den ersten Trank wird man bei der Lagune in einen Pegasus verwandelt. Der zweite läßt Euch schrumpfen.
Achtung! Mischt man den gelben mit dem blauen Trank, dann erhält man das Gift, das auch die Schlange am Rubinbaum abgegeben hat! ■

Martin Fitzl

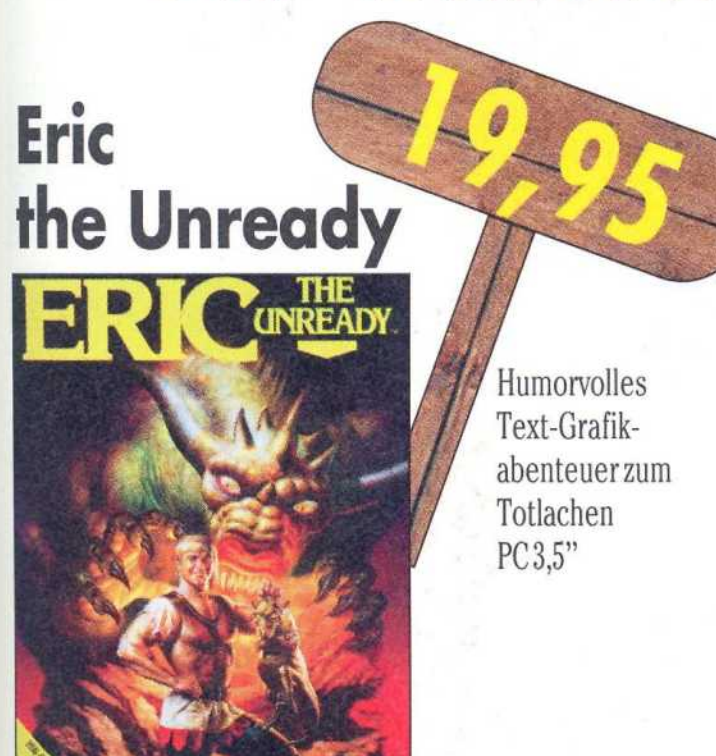






Wir schaffen Platz für neue Produkte

Eric the Unready



Humorvolles Text-Grafik-abenteuer zum Totlachen PC 3,5"

Amiga-Koffer

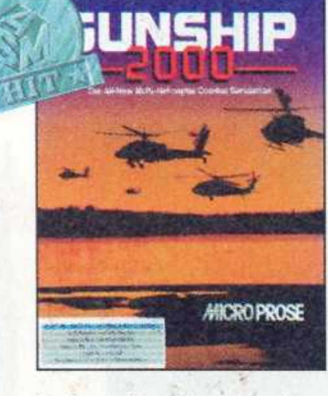


Lemmings II



Noch mehr Spaß als in der ersten Version, denn jetzt gilt es, die verschiedensten Spezial-Lemmings zur Kooperation miteinander zu bewegen. PC o. Amiga

Gunship 2000



Aufwendige Flugsimulation. In Deinen Händen wird der gigantische Kampfhubschrauber zum Schrecken Deiner Gegner

49,95

Creepers



Wer "Lemmings" mochte, mag auch "Creepers". Es schlängelt sich, wimmelt und wuselt, daß es eine wahre Freude ist. PC 3,5"

39,95

Kick Off 2



Fußballspaß pur. Der Ball ist rund, und der Amiga wird zum grünen Rasen. Mit Fouls, gelben/roten Karten und vielen anderen Details

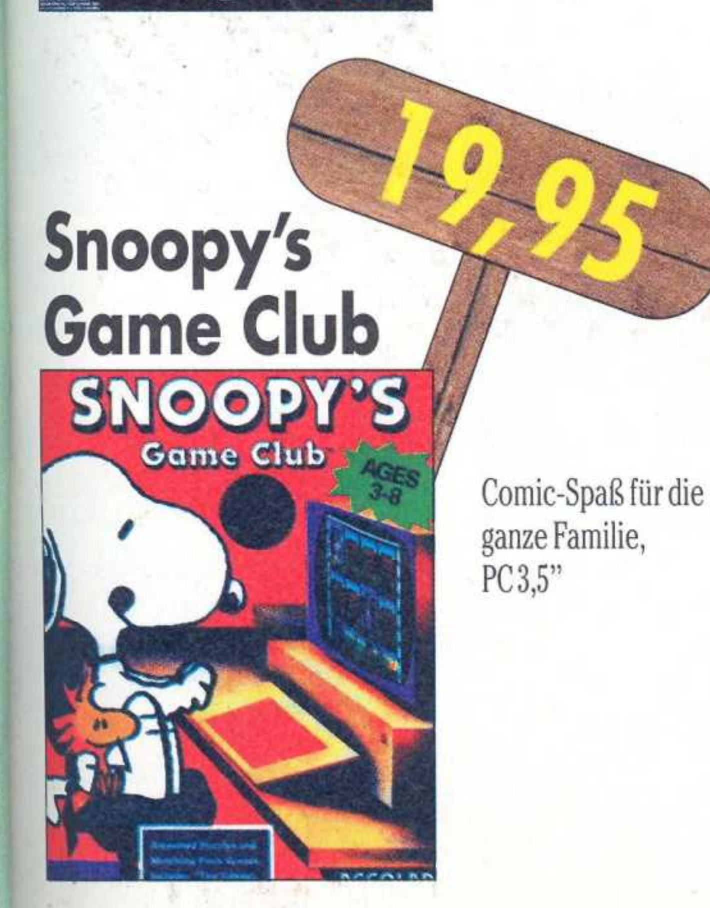
24,95

Streetfighter II

Eines der härtesten Prügelspiele des letzten Jahres. Für Kinder nicht geeignet. Amiga

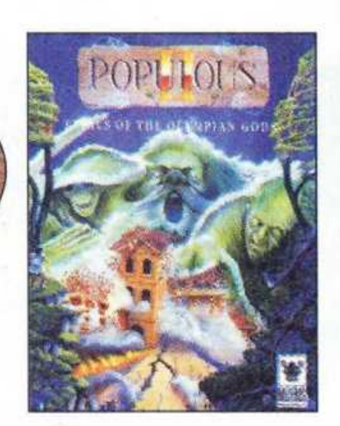
29,95

Snoopy's Game Club



Comic-Spaß für die ganze Familie, PC 3,5"

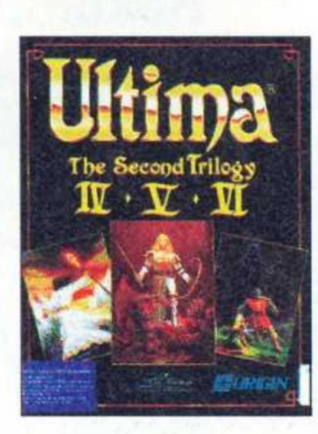
Populous



Wachsen, gedeihen, Kriege, Völkerwanderung, Naturkatastrophen – alles in Deiner Hand! Der Nachfolger des Strategie-Superhits, Amiga

29,95

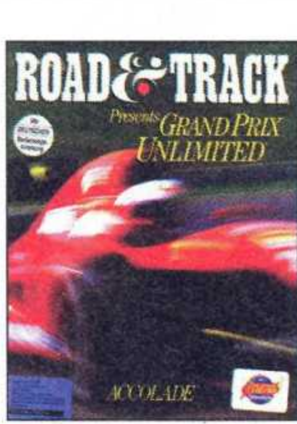
Ultima-Trilogie II



Die neueren Annalen des Rollenspieler-Paradieses Britannia: monatelanger Spielespaß. Ultima 4, 5, 6, für PC 3,5"

39,90

Grand Prix Unlimited



Gasgeben ohne Reue: Autorennen in deutscher Version, PC 3,5"

29,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

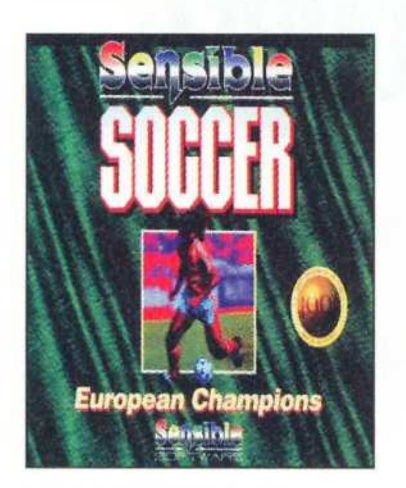
Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 9796-18





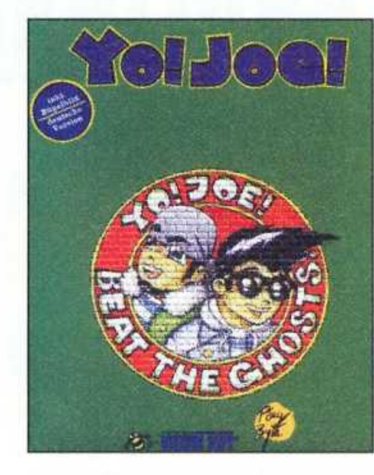
Sensible Soccer



Fußball total! Ein echter Bestseller
PC

49,95

Yo!Joe!



Abgefahrene Action im Horrorland
PC

39,95

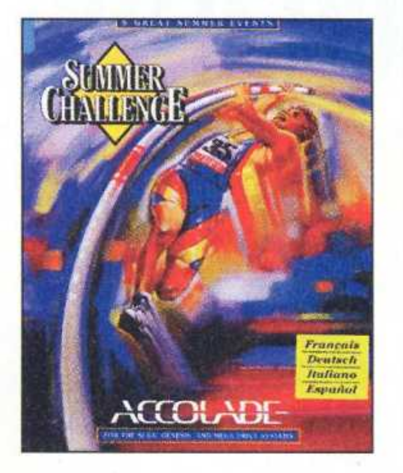
Incredible Machine



Das amüsanteste Knobel-Game aller Zeiten zum Freundschaftspreis ohne Verpackung (PC)

44,95

Summer Challenge



DIE Sportsimulation: Speerwurf, Hürdenlauf, Wildwasser, Springreiten, Bogenschießen und mehr, Spitzenanimation
PC 3,5"

29,95

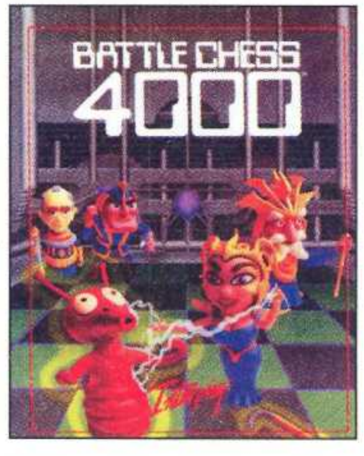
Buzz Aldrin's Race into Space



Erleben Sie die Pioniertage der bemannten Raumfahrt als historisch getreues grafisch aufwendiges Strategie-Abenteuer! mit deutschem Handbuch

49,95

Battlechess 4000



Witzig, edel und actionreich: Super-VGA-Auflösung, 2D- oder 3D-Schachbrett, urkomische Schlagsequenzen

49,95

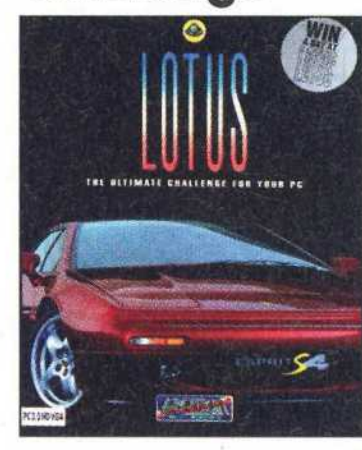
Space Hulk



Knallharte Action auf vier Mikrobildschirmen: Schick Deine Kampfroboter in die Schreckenslabyrinthe!
Dt. Anleitung
PC u. Amiga

49,95

Lotus Turbo Challenge

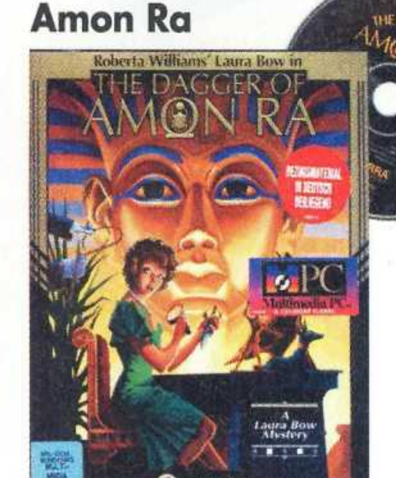


Maximaler Rennspaß, Nacht, Schnee und Nebel. Komplett mit Streckeneditor
PC

49,95

Laura Bow in: The Dagger of Amon Ra

Nur für PC-CD-ROM!



Ein interaktiver Film, der diese Bezeichnung wirklich verdient! Schöne Frauen, fiese Schurken, tolle Krimi-Handlung – ein Volltreffer von Sierra
Voraussetzung: Windows 3.1

69,95

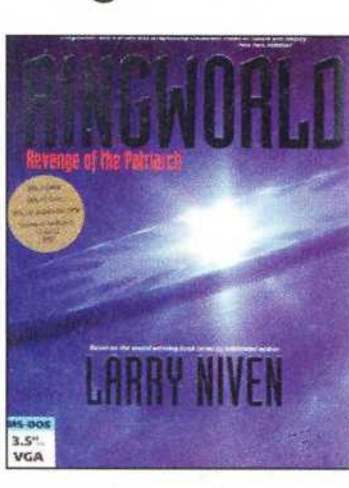
Links Golf VGA



Noch immer ungeschlagen: der Grafik-Hammer unter den Sportspielen
PC 5,25"

34,95

Ringworld



Das große Science-fiction-Epos nach den Romanen von Larry Niven
PC 3,5"

59,95

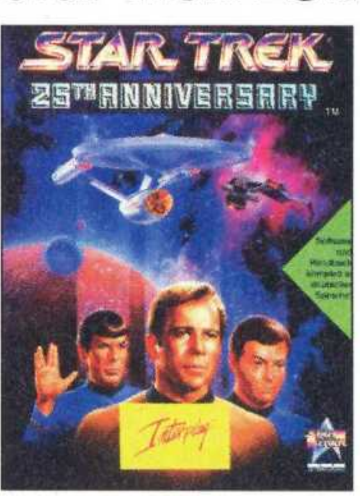
Hexuma



Harald Evers' Erfolgsadventure. Musik von Chris Hülsbeck
PC 5,25" o. Amiga

44,95

Star Trek 25th Anniversary



Wiedersehen mit Spock, Pille & Co.! Ein "Muß" für alle Enterprise-Freunde: die komplette deutsche Version des Bestseller-Games für den PC

59,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 9796-18





Ragnarok

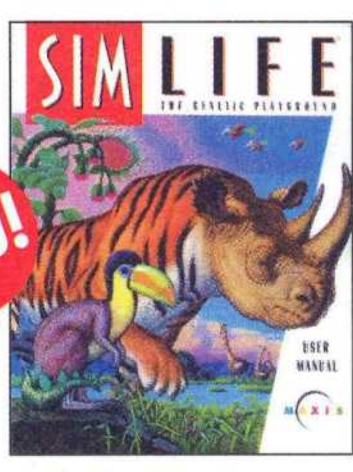


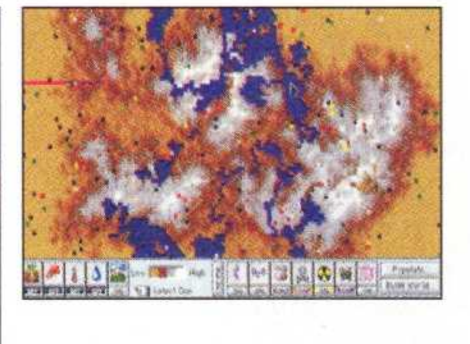
Eine fantastische Umsetzung des beliebten Brettspiels. Erkämpfen Sie sich in schach-ähnlicher Umgebung den Sieg gegen die Götter. PC 3,5"

40,00

Sim Life

NEU!

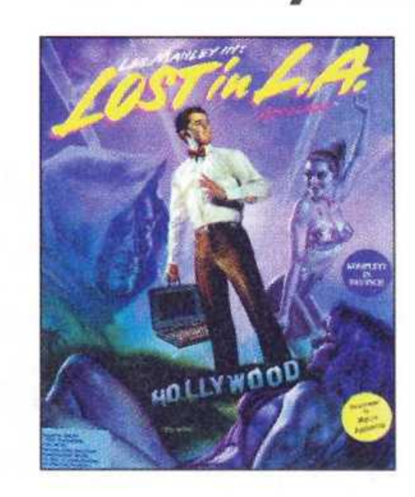




Das Gen-Labor für zu Hause – schaffen Sie durch Kombination von Lebensräumen und Erbanlagen völlig neue Lebewesen und beobachten Sie ihre Entwicklung. PC 3,5", PC-Windows 3,5", Amiga

37,95

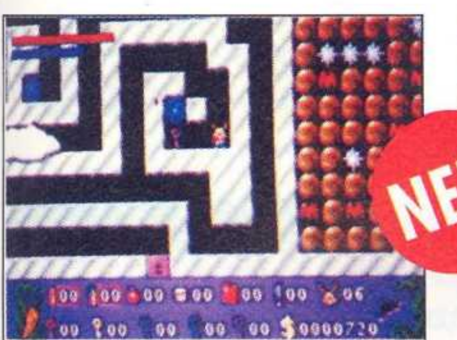
Les Manley: Lost in L.A.



Der erfolgreiche Nachfolger von "Search for the King": Ein neuer Kriminalfall mit viel Humor, diesmal in Los Angeles, deutsch

34,95

Legend of Myra



NEU!

Kaninchen haben's auch nicht leicht – vor allem, wenn sie auf der Suche nach Kohlköpfen sind. Herunterstürzende Felsen und gemeine Gegner machen Ihnen (und dem Kaninchen) das Leben schwer. PC 3,5"

34,95

Ishar II



NEU!

Gehen Sie als Held der Stadt Ishar in den Kampf gegen einen mächtigen Dämon, der das Leben bedroht. PC-CD-ROM

49,95

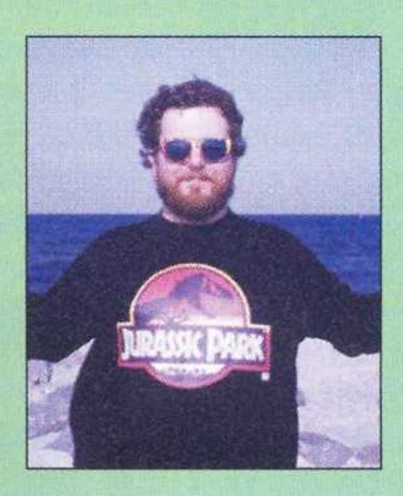
Ecco Quest



Ein Junge und ein Delphin – auf der Suche nach Umweltverschmutzern und einem gefangenen Wal. Ein wunderschönes Ökologiemärchen nicht nur für Erwachsene. PC 5,25"

44,95

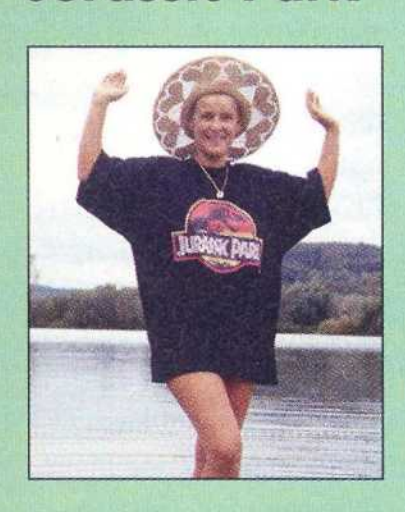
Jurassic-Park



Sweatshirt mit großem Jurassic-Park-Motiv auf der Vorderseite

34,95

Jurassic-Park



T-Shirt mit Jurassic-Park-Logo

19,95

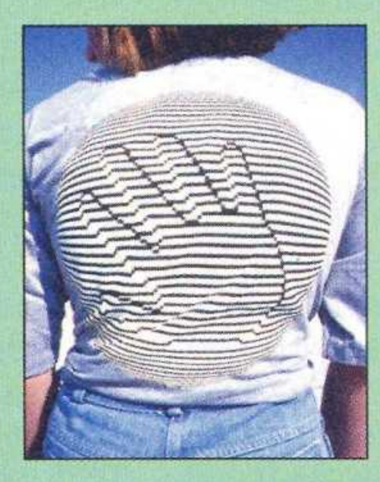
Jurassic-Park



T-Shirt mit 6 verschiedenen Dino-Abbildungen auf der Vorderseite

19,95

Bitmap-T-Shirt



T-Shirt mit dem Logo der Bitmap Brothers auf der Rückseite, 100% Baumwolle

28,95

Don't Panic



Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts),

23,95

Electronic-Arts-T-Shirt



Das T-Shirt für Science-Fiction-Kenner. Auch dieses Shirt ist zweiseitig bedruckt.

23,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 9796-18

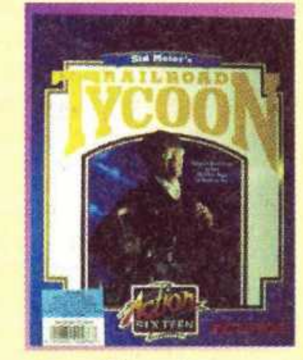


PC-CD-ROMS bunt gemischt

Olle Kamellen kontra heiße Newcomer

Was hat viel Geduld und noch mehr Platz? Richtig, die CD! Und beides braucht sie auch. Geduld, weil sie häufig als Resteverwerter für nochmals aufgewärmten Spiele-Eintopf herhalten muß, und Platz, weil die wirklich neuen Games immer größer und anspruchsvoller werden.

Manche Leute machen es sich mit ihren Produkten echt leicht – wer nix Neues auf der Pfanne hat, wärmt fix schon Abgestandenes wieder auf. Da werden z.B. Oldies wie die WWII-U-Boot-Simulation **Silent Service II** oder **Railroad Tycoon** gnadenlos auf CD gepreßt (den größten Teil der Silberscheibe könnt Ihr problemlos als Kosmetikspiegel benutzen), mit ein paar kleinen Extras versehen (wer suchet, der findet – irgendwann), und schon ist der CD-Markt um zwei Games reicher. Einzige Entschuldigung in diesem Fall ist die Tatsache, daß Herausgeber Digital Integration mit ca. 50 Märkern keinen absolut überhöhten Preis verlangt. Wirklich billig ist das jedoch auch nicht, wenn man hier das Verhältnis von Preis und Leistung mit dem vergleicht, was unser nächstes Thema bietet: It's Compilation-Time.



▲ *Railroad Tycoon*

▲ *Silent Service II*

10 Jahre Interplay Anthologie

Dröhn, rassel, träräää, huiiii, knall: Ein dreifach Hoch auf Interplay! Die Klassiker-Kollektion aus Anlaß des 10jährigen Spielejubiläums kann sich echt sehen lassen. Okay, die zehn darin enthaltenen Games wurden "nur" 1:1 übernommen, Neuerungen sucht Ihr also vergeblich, und auf die Festplatte müßt Ihr die Spiele auch kopieren. Dafür bekommt Ihr aber zu einem sehr akzeptablen Preis eine wirklich tolle Sammlung von Spielen, die fast alle den Titel Klassiker auch tatsächlich verdienen. Und das Wichtigste daran ist, daß es noch immer Spaß macht, sie in den Computer zu laden und 'ne Runde zu zocken. Bei dieser Compilation kann man echt nur sagen: Kaufen, Leute (wenn Ihr nicht gerade auf Ballergames steht)!



▲ *10 Jahre Interplay Anthologie*

Und das findet Ihr auf der CD:

Mindshadow – ein Grafik/-Text-Adventure für Denker und Grübler;
Tass Times in Toon Town – als Reporter in einem der schwächeren Adventure-Games unterwegs;
The Bard's Tale – ein echter Rollenspielklassiker, braucht's da noch Worte?
Wasteland – und gleich noch ein Rollenspiel; diesmal dient kein Fantasy-Reich, sondern ein Endzeit-Szenario als Hintergrund;
Dragon Wars – weil's so schön ist: noch 'n Rollenspiel, diesmal im feindlichen Drachenland;
Battle Chess – das schicke Schachprogramm enthält einige erweiterte CD-Features in zwei Ausführungen (Normal-CD und MPC-CD);
Castles – (Sand-)Burgenbau einmal anders in diesem komplexen Strategiegame;
Lord of the Rings – ein Hobbit-Abenteuer nach dem gleichnamigen Tolkien-Roman;
Star Trek – 25th Anniversary – (ASM Hit 4/92) Interplay liebt den Kontrast: Diesmal heißt es mit Captain Kirk und der Enterprise-Crew im Weltraum und auf fremden Planeten missionsweise Adventures zu bestehen;
Another World – alles ist ungewöhnlich an diesem Action-Adventure, von der Story bis zur Grafik.

Na, ist das eine Sammlung? Ein paar Demos von neueren Spielen runden das Angebot ab. Und mit dem beiliegenden dicken, deutschen Handbuch spart Ihr Euch zusätzlich das Fitneß-Studio, denn damit könnt Ihr Euer Gewichthebe-Training zu Hause absolvieren.

LucasArts Classic Simulations

Wer lieber friedlich auf dem Computer Krieg spielt, anstatt sich auf dem Balkan herumzutreiben, dürfte Interesse an dieser Sammlung finden. LucasArts hat alles auf eine Silberscheibe gepackt, was in den letzten Jahren für Action am Himmel gesorgt hat.

Battlehawks 1942 läßt Euch bei den Kämpfen um diverse Inselgruppen im Pazifik den Flugzeugträgern Deckung und den Japanern Saures geben.

Die **Secret Weapons of the Luftwaffe** kommen gleich im Bundle mit den vier Zusatzfliegern **He 162, P-38, D335** und **P-80.** Auch bei **Their Finest Hour** gibt es eine Zugabe: Die 23 Einsätze in **Their Finest Missions Vol. 1** dürften die Spieldauer dieser komplexen Simulation des Kampfs um England um etliche Stunden verlängern. Die Hand-

CD-ROM

bücher sind übrigens in bester Softgold-Manier deutsch übersetzt worden.

Wizardry – The New Generation

Nicht überall wo "New" draufsteht, ist auch tatsächlich was Neues drin. Neu an dieser 'New'-Wizardry-Generation dürfte allenfalls das Medium sein, mit dem Rollenspieler erfreut werden sollen, denn es befindet sich kein lange erwarteter achter Teil der populären Serie auf dieser CD, sondern die Teile 6 (**Bane of the Cosmic Forge**) und 7 (**Crusaders of the Dark Savant**). Beide Games flattern Euch als komplett eingedeutschte Versionen ins Laufwerk, und zumindest die spielerisch gegenüber dem sechsten Teil (ASM-Hit 3/91) verbesserten Crusaders of the Dark Savant (ASM-Hit 12/92) halten den heutzutage an Rollenspiele gestellten Forderungen durchaus stand.

The Complete Ultima VII

Endlich wird die Festplatte voll! Satte 50 MByte könnt Ihr füllen, wenn Ihr Ultima VII komplett auf die Harddisk bannt (2x25 MByte geht auch). Diesen Platz müßt Ihr allerdings opfern, ob Ihr wollt oder nicht, denn die CD-Version läßt sich leider nicht von der silbernen Scheibe spielen. Außerdem braucht Ihr 4 MByte RAM, damit Euer Avatar überhaupt ein Bein auf den Boden bekommt.



▲ *Ultima VII*

Alle vier U7-Games (unter ihnen etliche ASM-Hits) sind auf der CD enthalten:

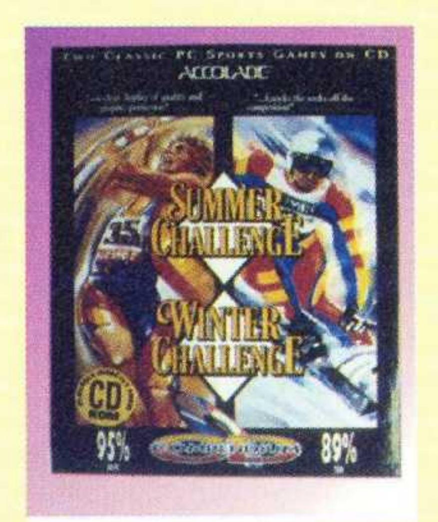
- **Ultima VII Die schwarze Pforte;**
- **Forge of Virtue;**
- **Ultima VII Part 2: Serpent Isle;**
- **The Silver Seed.**

Die berühmte Stoffkarte gibt's als Schmankerl dazu. Und falls Ihr einen SoundBlaster besitzt, kommt Ihr sogar noch in den Genuß von etwas Sprachausgabe. Die ist allerdings genau wie der Bildschirmtext auch weiterhin nur auf englisch zu bewundern, denn lediglich die Handbücher kommen in germanisierter Form.

Mußte diese Zusammenfassung sein? Na ja, eine gute Idee ist sie schon, wenn sie auch etwas spät dran ist, schließlich hat inzwischen bereits der achte Teil seinen gloriosen Einzug in die Spielregale gehalten. Auf jeden Fall aber ist es eine gute Gelegenheit, um die U7-Sammlung relativ preiswert zu vervollständigen.

Comanche CD

Rasant, rasant, was da auf dem Bildschirm abgeht. NovaLogic hat sich nicht lumpen lassen und zusätzlich zur Original-Hubschraubersimulation **Comanche – Operation White Lightning** (na klar gab's dafür einen Hitstern, in der ASM 1/93 nachzulesen!) gleich noch die **Mission Disk #1** "Comanche – Over the Edge" mit draufgepackt und als Bonus zehn neue Missionen spendiert. Im ganzen warten jetzt also 100 Einsätze auf Eure Talente am Steuerknüppel. Das alles für 140 Märker, da läßt sich echt nicht meckern. Nur die Hardware muß halt stimmen, und damit kommen wir zum Problem, denn Ihr könnt zwar auch schon mit einem 386er und 4 MByte RAM in die Lüfte gehen, richtig Spaß macht es aber erst, wenn Euer Hubi mindestens einen 486er-Motor eingebaut hat (oder den empfohlenen Pentium, aber wir wollen ja realistisch bleiben, seufz!). Vielleicht sollten wir lieber das Thema wechseln.



▲ *Summer Challenge – Winter Challenge*



▲ *Dragons's Lair*

lowdown – 5x Shareware-CDs

Shareware ist in, ganz besonders auf CD. lowdown nennt sich eine Firma, die auf diesen lukrativen Zug mit einer Reihe z.T. nicht übermäßig voller CDs aufspringen möchte. Vom Inhalt her ähneln die Scheiben sehr den in der ASM bereits vorgestellten preiswerten ROM-Fritz-Produkten. Für Windows und DOS gibt es eine Menge Utilities, Bilder, Fonts und Sounds. Sogar OS/2 wird nicht vergessen, und auch ein paar Spielchen sind mit drauf. Revolutionär Neues ist allerdings nicht zu finden. Der hauptsächliche Unterschied liegt hier im Preis: Die lowdowns tun sich eher durch highup Money hervor. Die Titel:

Shareware Diamonds 1 ist mit 100 DM das teuerste Prog, bringt aber immerhin 600 MB mit und ist seinen Preis von daher wert.

WIN for you bildet das andere Ende der Leiter mit gerade mal 100 MB Daten.

Franky's Collection erfreut immerhin mit 360 MB Shareware.

WinDos und **Happy Windows** bringen nicht ganz soviel Inhalt mit, sind dafür aber direkt von der CD lauffähig.

2x "Classic Collection"

Echt gute Games für umgerechnet 25 Germanendollar das Stück findet Ihr auf den bisher zwei Ausgaben der **Classic Collection** von SelectWare. Auf jede CD wurden drei Games plus ein 'Special Bonus' gebannt.



▲ *Classic Collection*

Flugi-Fans werden mit den **Greatest Air Battles** beglückt:

F-19 Stealth Fighter (HiTech-Flugzeug) und **Knights of the Sky** (erster Weltkrieg) kamen ursprünglich aus der erfolgreichen Simulationsküche von Microprose, **F-14 Tomcat** (das Gegenstück zur russischen MiG) stammte von Activision. Alle drei Programme sind zwar keine Hits, aber trotzdem gut gemacht. Daß die Nr. 4 im Bunde etwas älter ist, sieht man der Vektorgrafik von **JetFighter** deutlich an. Dafür habt Ihr hier die Auswahl zwischen drei Flugzeugtypen: F-14, F-16 und F/a-18.

Ein paar Klassiker und ein absolutes Abschlaff-Prog hat die **Adventure/Fantasy**-CD zu bieten:

Über die abgedrehten LucasArts-Adventures **Zak McKracken** und **Maniac Mansion** muß eigentlich nix mehr gesagt werden (außer vielleicht, daß sie natürlich grafikmäßig nicht an die neueren Lucas-Progs herankommen). Auch der Ultima-Spin-Off **The Savage Empire** hat sich vor Jahren tapfer geschlagen, wenn er auch nie die Popularität eines 'echten' Ultima-Programms erreicht hat. Schenken könnte man sich dagegen echt das bodenlos langweilige vierte Programm. **Bill & Ted's Excellent Adventure** eignet sich allenfalls als exzellente Schlaftablette.

Summer Challenge – Winter Challenge

Sportlich gibt sich Accolade und legt zu einem recht fairen Preis zwei Hits neu auf. Für 50 Mark bekommt Ihr **Summer Challenge** (ASM-Hit 12/92) und **Winter Challenge** zusammen auf einer CD. Beide Progs sind direkt von der Silberscheibe spielbar. Jeweils acht Disziplinen locken mit vielen Optionen und dem Meistertitel.

Bei den Spielen handelt es sich um die Originalversionen, die ohne jegliche Änderungen übernommen wurden. In Anbetracht der immer noch recht ansprechend wirkenden Animationen und des Preises kann man über dieses Manko jedoch ausnahmsweise mal hinwegsehen, ohne zu laut mit den Zähnen zu knirschen.

Genug kompiliert für heute – schließlich fordern auch die Einzelkämpfer unter den CD-Umsetzungen ihr Recht und ihren Platz in der ASM.

Wolfpack

Bei NovaLogics im 2. Weltkrieg angesiedelter U-Boot-Simulation **Wolfpack** geht Ihr jetzt auch per CD auf Tauchstation – und das sogar in einer deutschen Version. Falls Ihr keine eigenen Einsätze zusammenbasteln wollt, dürft Ihr in 70 vorgegebenen Missionen entweder als verantwortlicher Zerstörerkommandant Schiffahrtswege gegen U-Boote sichern oder als Anführer einer U-Boot-Flotte Jagd auf gegnerische Schiffe machen. So oder so werdet Ihr mit feiner Grafik und Filmsequenzen verwöhnt. Sogar eine Zweispieleroption wurde nicht vergessen. Wenn es denn unbedingt ein Kriegsspiel sein muß, solltet Ihr Wolfpack unbedingt in die engere Wahl ziehen.



▲ *Castles II*

Dark Seed

Gepflegtes Gruseln ist bei diesem schon etwas älteren Adventure angesagt. In der ASM 6/92 gab es für die Geschichte um den Schriftsteller mit dem extradimensionalen Alien-Ei im Kopf noch (ganz knapp) einen Hitstern, inzwischen hat sich die Technik jedoch merklich weiterentwickelt – gerade was die Grafik anbetrifft. Bei der kürzlich erschienenen CD-Version wurden die Grafiken beibehalten, die Musikuntermalung wurde jedoch aufgepeppt, und als Multimedia-Bonus wurde eine recht gute Sprachausgabe eingebaut. In Kürze soll das Prog, das sich direkt von der CD spielen läßt, auch als komplett eingedeutschte Version Eure Computer das Gruseln lehren.

Castles II

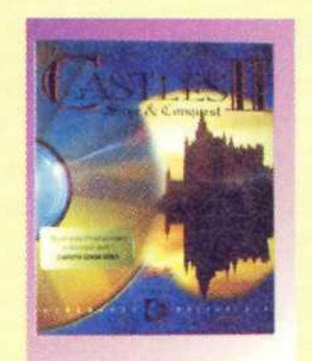
Etwas schneller als der erste Teil dieser Burgenbau- und Leuteausbeutungs-Simulation hat **Castles II – Siege & Conquest** seinen Weg auf die silberne Scheibe gefunden. Interplay hat sich hier als großzügig erwiesen und der CD-Version tatsächlich ein paar multimediamäßige Extras spendiert. Zum einen dürft Ihr jetzt einer wohltönenden Stimme lauschen, die Euch mit mehr oder minder netten und sinnvollen Kommentaren bedenkt, zum zweiten werdet Ihr (so Ihr Euch mit Kino ein bißchen auskennt) eine Menge guter Bekannter aus englischen Filmen wiedertreffen, die als Videoclips verpackt den Bildschirm verschönern. Spaß macht das Teil auf jeden Fall noch immer in gigantischem Maße, aber wie das halt beim Haus- und Burgenbau so ist: die Kosten, die Kosten...

Pro League Football

Football, der harte Sport für noch härtere Männer, wird hier ganz soft and easy auf CD gebannt. So soft, daß sogar noch eine Paßwortabfrage der Disk-Version mit drin ist (vielleicht Absicht, sonst wäre die Scheibe ja noch leerer). Immerhin hat Micro Sports neben den ellenlangen Statistiken auch noch an eine Modem-Funktion gedacht (damit die Action etwas mehr Pep kriegt?). Für Möchtegern-Manager ist **Pro League Football** bestimmt ein ideales Programm, das auch jeden Buchhalter beglücken würde. Was allerdings Football als Sport betrifft, geht bei dieser Umsetzung die Atmosphäre eines Matchs ziemlich flöten. Die Minikerle zappeln bei einem Brawl rum wie Babys mit vollen Windeln. Und das, was hier als Sprachausgabe durchgeht, hat einen Rauschfaktor wie nach 20 Bier. Mit anderen Worten: Geht lieber ins Stadion, wenn Ihr guten Football sehen wollt, da habt Ihr mehr davon, und die frische Luft ist ja auch nicht zu verachten



▲ *Darkseed*



▲ *Castles II*

German Business

Und damit kommen wir noch mal zu etwas völlig anderem: Wir werden mal kurzfristig ernst.

Genau das richtige für den angehenden Geschäftsmann und hoffnungsvollen Jungmanager ist **German Business for Professional Contacts.** Diese 'Datenbank der deutschen Wirtschaft' zeigt in Sekundenschnelle (Zeit ist Geld – oberster Grundsatz im Geschäftsleben) alle wichtigen Einzelheiten über so ziemlich jedes Unternehmen in Deutschland an, egal wie winzig oder groß. Das Programm läuft unter Windows, ist komfortabel zu bedienen und ausbaubar. Eine abgespeckte Miniversion zum Ausprobieren kann bei DataMedia in Köln angefordert werden. Interessante Info am Rande: Es gibt bereits eine weitere Version, die dieselben Informationen über die russische Wirtschaft bietet (allerdings vorerst nur auf englisch).

Titel	Preis	Hersteller	Muster von
Silent Service II (Action 16)	ca. 50 DM	Digital Integration, England	Die Cassette
Railroad Tycoon (Action 16)	ca. 50 DM	Digital Integration, England	Die Cassette
10 Jahre Interplay Anthologie	ca. 140 DM	Interplay, England	Bomico
LucasArts Classic Simulations	ca. 120 DM	LucasArts, USA	Die Cassette
Wizardry – The New Generation	ca. 120 DM	Sir-Tech, USA	Rushware
The Complete Ultima VII	ca. 130 DM	Origin, USA	Electronic Arts
lowdown (5 Shareware-Sammlungen)	40–100 DM	lowdown, 45879 Gelsenkirchen	Die Cassette
2x Classic Collection	je ca. 100 DM	SelectWare, USA	Die Cassette
Summer Challenge – Winter Challenge	ca. 50 DM	Accolade, England	Die Cassette
Wolfpack	ca. 100 DM	NovaLogic, USA	Rushware
Dark Seed	ca. 100 DM	Cyberdreams, USA	Hersteller
Comanche CD	ca. 140 DM	NovaLogic, USA	Hersteller
Castles II	ca. 160 DM	Interplay, USA	Die Cassette
Pro League Football	ca. 110 DM	Micro Sports, USA	Die Cassette
German Business	ca. 600 DM	DataMedia, Köln	Hersteller

Hol es Dir, das starke ASM SPECIAL 24



- die größten Knaller aus der Shareware-Welt
- Space-Rat-Comics für Euren Monitor!
- die schönsten Titel-Artworks des letzten Jahres – mal ohne Texte!

... und das Tollste:

eine satte halbe Stunde Musikgenuß mit den schönsten Spiele-Songs auf Audio-Tracks für Euren CD-Player!



Ab 17. Juni am Kiosk oder mit beiliegender Bestellkarte direkt anfordern

CD-ROM

Legendärer Götterzorn

Glaubt nur ja nicht, daß die tollen Ruinen in Griechenland jemals anständige Häuser und Tempel waren! Ein Ausflug in die Antike mit Luminarias Realo-Adventure 'Wrath of the Gods' beweist eindeutig, daß die Ruinen schon damals ruiniert waren.

Wer eine Schwäche für griechische Mythologie, Herkules oder Theseus hat, wird sich bei **Wrath of the Gods** gleich wie zu Hause fühlen. Das Debüt-Adventure aus dem hierzulande noch ziemlich unbekannten amerikanischen Softwarehaus **Luminaria** mixt munter alle möglichen Heldengestalten und -geschichten zusammen, schüttelt das Ganze gut durch und schickt Dich dann als leichtgeschürzten Jüngling durch das antike Griechenland.

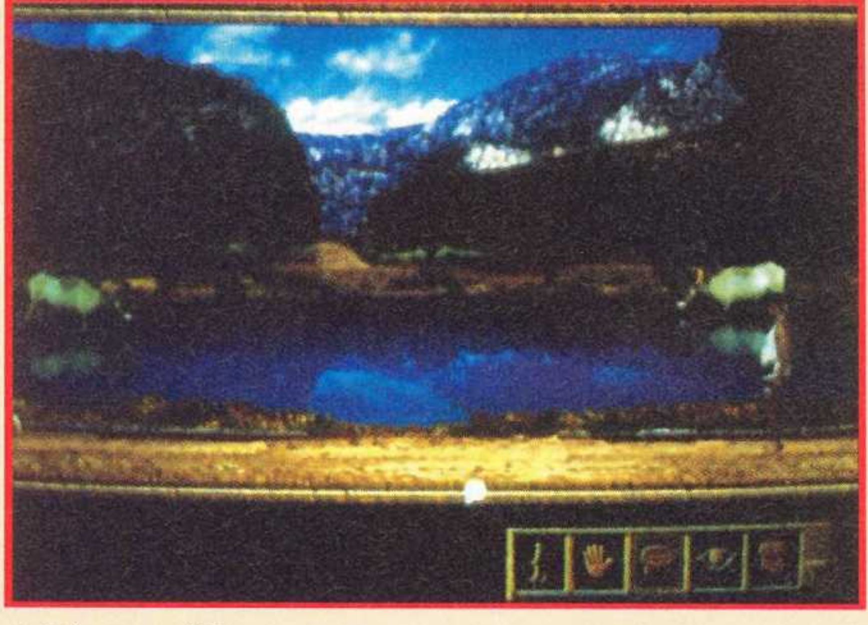
Die Götter müssen manchmal wohl wirklich verrückt sein. Da kommst Du nichtsahnend als königlicher Nachwuchs in Mykene zur Welt und wirst postwendend windelbewehrt in der Wildnis ausgesetzt, bloß weil ein neunmalkluges Orakel das als Götterwunsch interpretiert. Einer von den hohen olympischen Damen und Herren scheint es aber trotzdem gut mit Dir zu meinen, denn Du wirst weder ein Opfer der Wölfe noch eins Deines eigenen Hungers. Einem netten Zentauren wird gestattet, Dich zu finden und großzuziehen. Soweit die Vorgeschichte: Ein Zeitsprung, und mit der Verabschiedung durch Deinen Pferdepapa bist Du – inzwischen erwachsen – auf Dich allein gestellt.

WRATH OF THE GODS

PC (386/25, 8 MB RAM, Windows, Soundkarte), **ca. 150 DM**, Hersteller: **Luminaria/Maxis**, USA, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Nun brich dir nicht den Sockel ab!*



▲ *Stieren auf Europa*

Zu erforschen gibt es in den Postkarten, die als Hintergründe für die zahlreichen Schauplätze dienen, im Schnitt nicht allzuviel. Meistens wanderst Du auf Mausklick fröhlich vor Dich hin, wobei die Bewegungen Deiner digitalisierten Heldenfigur – und natürlich auch die anderer Spielgestalten – schon manchmal etwas zum Lachen reizen. Hin und wieder gibt es ein Stöckchen, einen Edelstein oder ähnliches zum Aufsammeln, was Du dann als Icon in Dein Beutel-Inventory klickst. Die Steuerung als solche ist recht gut gelöst und bereitet keine größeren Probleme.

Die allerdings bekommst Du reichlich, wenn Du Deine Hardware nicht voll unter Kontrolle hast. Das Programm ist zum einen sehr speicherintensiv und zum anderen sehr gesprächig. Will meinen: Wenn Du auf liebe Mitmenschen triffst, laufen die ganzen Unterhaltungen per Sprachausgabe ab. Hier allerdings kommt der erste Haken, denn nur solange diese Gespräche in der Totalen ablaufen, kommt die Mehrzahl der gängigen PC-Installationen damit klar. Sobald nicht mehr auf Distanz, sondern im trauten Tete-à-tete palavert wird, steigt der Sound in vielen Fällen gnadenlos aus. Damit jedoch wird das Adventure unspielbar, da es keine Möglichkeit gibt, den Inhalt der Gespräche als geschriebenen Text auf den Bildschirm zu zaubern. Und wie sollst Du dann wissen, wem Du welche Gefälligkeiten bereiten mußt oder wer etwas über Deine Herkunft weiß?

▲ *Beruf: Gärtner*

Klar, mit der Hydra kannst Du Dich trotzdem nach Herzenslust herumprügeln (allerdings hilft Dir hier Kopfarbeit weiter als Schwertschwingerei), und die phantastische Landkarte (samt Postkutschenhaltestellen zwecks schnellerer Fortbewegung) braucht auch keine weitere Erklärung, aber der Sinn des Spiels geht doch etwas verloren. Wenn Du das Problem jedoch in den Griff bekommst (die Anleitung ist da leider wenig hilfreich), steht einer Karriere als Sagenheld höchstens noch die sehr-amerikanische Sprache im Wege. Ein Problem, das sich lösen lassen sollte.



▲ *Ist das deine Mutter?*
▼ *Nein, meine Schwiegermutter!*









Im Weltraum ist es finster...

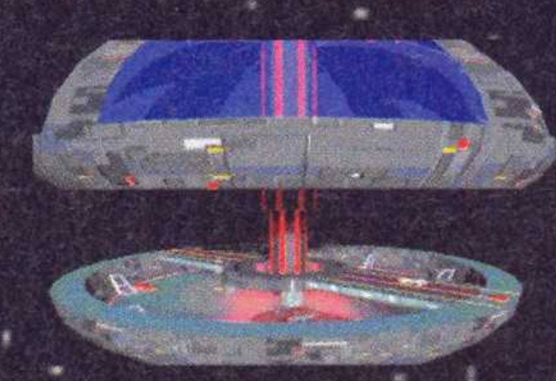
VELTION

– Coming Soon –

PC (SVGA), Hersteller: **Coktel Vision**, Frankreich.

Wenn es um das Erringen von Vorteilen geht, dann kennen Menschen kein Pardon, egal ob es um Land, Geld oder andere Besitztümer geht. Was soll da erst werden, wenn wir Lebewesen von anderen Planeten treffen?

In **Veltion**, einem brandneuen Action-Adventure aus dem Hause Coktel Vision, wird die Frage gestellt, was wäre, wenn die Menschheit einer fremden Lebensform begegnen würde. Zwei verschiedene Welten treffen im Spiel aufeinander und kämpfen um das "Ultimative Wissen", das ihnen zur absoluten Macht verhelfen soll. Innerhalb eines riesigen Raumgebiets stellen sich beide Parteien gegenseitig Fallen und versuchen, sich gegenseitig in diese Fallen zu treiben. Veltion ist aber nicht einfach nur Action-Adventure, es reiht sich nahtlos in das Genre der "Interaktiven Spielfilme" ein. Das heißt, der Spieler sitzt quasi in einem Film, den er durch richtige Aktionen zur richtigen Zeit beeinflussen kann. Das Spiel erscheint auf CD-ROM, da die vielen Details – vor allem bei Grafik und Animation – den Rahmen einer Diskettenversion bei weitem gesprengt hätten. Die Darstellung geschieht im SVGA-Modus, Detailgrafiken und Hintergründe (zum Beispiel Landschaften) sind dreidimensional aufgebaut. Im Mittelpunkt des Spiels stehen Raumschiffkämpfe im Weltraum; es werden atemberaubende Animationen versprochen. Schauspieler wurden gefilmt, und die Aufnahmen wurden in das Spiel integriert, so daß sehr realistische Szenen entstanden. Musik- und Soundeffekte wurden so eingesetzt, daß die Begleitung wie bei einem echten Spielfilm wirkt. Dazu gibt es noch eine Menge Musik von der CD.



▲ *Raumschiffe aller Gattungen dienen als Basen für Erkundungsflüge*

Was da auf uns zukommt, könnt Ihr anhand der Bilder sehen, die wir auf dieser Seite abgedruckt haben. Schon jetzt lassen diese Screenshots erahnen, daß es sich zumindest grafisch um ein exzellentes Game handeln muß. Allerdings müßt Ihr noch ein wenig warten: Als Erscheinungstermin gab Coktel Vision den Herbst '94 an.

Schwert und Schwefel

DAEMONSGATE VOL 1 – DOROVAN'S KEY

PC, ca. 120 DM (Disk-Version **ca. 90 DM**), Hersteller: **Imagitec/GameTek**, England, Muster von: **Rushware**.

Wären die Bewohner des Landes Elsopea etwas netter und kontaktfreudiger, wäre der ganze Dämonenschlamassel gar nicht so weit gediehen. Aber so hat sich kein Mensch Gedanken gemacht, als von den Jungs mal wieder monatelang nichts zu hören und zu sehen war – was in diesem Falle ausnahmsweise einen recht handfesten Grund hatte. Jetzt jedenfalls ist auch hier diese gewisse braune Substanz schwerstens am Dampfen, denn ein riesiges Dämonenheer hat sich vor den Toren Deiner Heimatstadt Tormis versammelt. Glück für die Stadt, und Pech für Dich, daß Dir als Hauptmann der imperialen Garde ein ziemlicher Ruf als Held vorauseilt. Infolgedessen wirst Du mitsamt Deiner noch zu erwerbenden Truppe zum fröhlichen Monsterschlachten und Städteretten abkommandiert. Einfach wird die Sache nicht, denn die Taktiker des Dämonenheers sind aufgeweckte Kerlchen und kesseln Tormis kurzerhand mit einem undurchdringlich scheinenden Belagerungsring um die Stadt ein. Somit gilt es zunächst einmal, die in der Draufsicht dargestellte Stadt erstens nach einem Ausweg und zweitens nach möglichen Gefährten zu durchsuchen. Klingt alles irgendwie bekannt? Stimmt? Nix Neues unter der Sonne, würde ich mal sagen. Tormis entpuppt sich als riesig und entsprechend unübersichtlich, daß viele Häuser und Plätze gleich aussehen, trägt auch nicht gerade zur Orientierung bei. Wir brauchen im Grunde auch nicht viel weiter ins Detail zu gehen. Zu groß, zu stereotyp, zu unübersichtlich – damit ist die Misere dieses Games schnell auf den Punkt gebracht. Zwar ist die Geschichte hinter dem Spiel sicherlich interessant, doch bis man auf den ersten Fetzen wirklich relevanter Handlung gestoßen bist, hat man bereits dreimal die Lust verloren. Eine weniger ausufernde Story hätte für mehr Spannung und Spielspaß gesorgt.

▲ *Wo ist denn hier der Ausgang, bitte?*



Urteil: 8 – ANNEHMBAR

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	7
Dauerspaß:	7
Preis/Leistung:	9

Da sind den Programmierern wohl die Gäule durchgegangen

Marlowe wäre stolz gewesen

UNDER A KILLING MOON

– Work in Progress –

PC, Hersteller: **Access**, USA, Muster von: **Selling Points**.

O.k., CD-ROM-Games gibt es mittlerweile so viele wie McDonald's-Fans, die es nicht zugeben wollen, aber unter dem ganzen Müll (1:1-Umsetzungen etc.) liegen auch ein paar Perlen versteckt. Eine von diesen Perlen könnte das folgende Game werden, das mit vielen neuen Ideen daherkommt.

Jeder dachte, daß die Zeiten von Raymond Chandler und Dashiell Hammett vorbei seien. Kein neuer Philip Marlowe und kein Sam Spade, die als zynische Spürnasen, eine Whiskyfahne hinter sich herziehend, auf Verbrecherjagd gehen. Ätsch, hier kommt Tex Murphy, Endzeitdetektiv, der von Euch gesteuert wird. Auf drei CDs versilbert ist **Under a Killing Moon** von Access für den PC. Nach einigen mißglückten Adventure-Versuchen und einem sehr geglückten Golfprogramm (Links 386 Pro) schlägt die Firma jetzt in die Multimedia-Branche ein. Mehr als zwei Stunden Videoaufnahmen von Hollywood-Größen wie zum Beispiel Brian Keith (Der Richter aus Hardcastle & McCormick), Margot Kidder (Superman I und II) oder Russell Means (Der letzte Mohikaner) sind in Eurem ganz persönlichen Krimi vertreten. Zwar kommt das Teil in Originalsprache (englisch), aber es gibt deutsche Untertitel.



▲ Große Beratung in Tex' Büro



▲ Darf's auch ein bißchen Star Trek sein



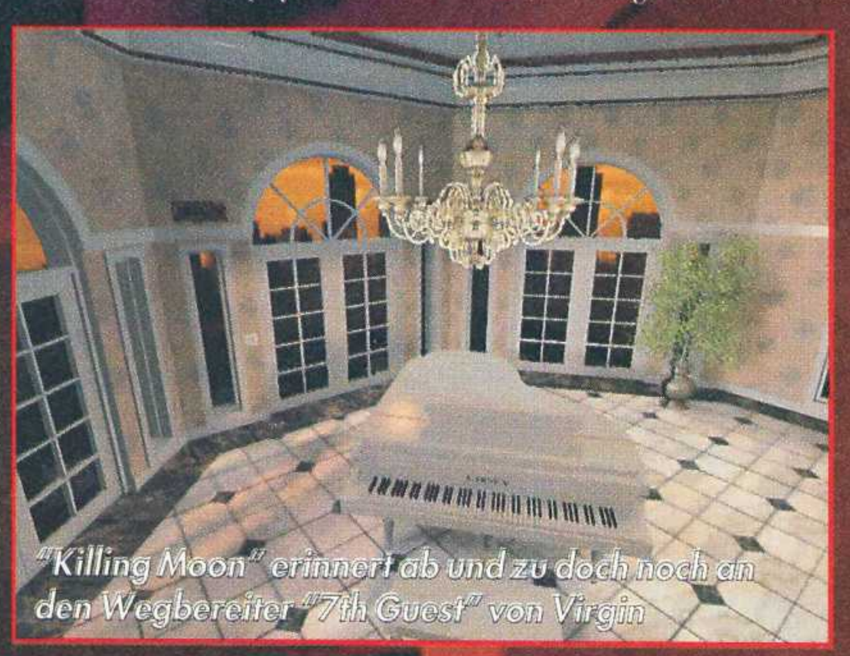
▲ Na, wenn diese Räume nicht filmreif sind



▲ Ein Wohnzimmer fast wie aus dem richtigen Leben

Möglich sein wird alles, was ein echter Detektiv im richtigen Leben auch macht. Beobachtungen in alle Richtungen (nach oben, unten oder hinten, von wegen böse Verfolger und so). Jeder gespielte Krimi kann aufgezeichnet und jederzeit Euren Kumpels vorgespielt werden: ein echter "Director's Cut" sozusagen. Preislich wird's zwar ein wenig teurer werden – man munkelt von Summen um die 160 Mark –, aber dafür wird auch ernsthaft etwas Neues geboten. In den nächsten Tagen soll bei uns eine Vollversion reinkommen. Wir bleiben natürlich für Euch

Mystisch geht's auf jeden Fall zu



"Killing Moon" erinnert ab und zu doch noch an den Wegbereiter "7th Guest" von Virgin



▲ Top-Grafiken versprechen opulente Unterhaltung





Voll auf der Abschußliste

Wer hat denn in diesem Fall wohl den größeren Knall: Die dicke Wumme, mit der bei WHO SHOT JOHNNY ROCK wild und sinnlos rumgeballert wird, oder der Hersteller, der diesen Indexkandidaten-Schwachsinn verzapft hat! Egal, hier soll ganz offensichtlich für mieseste Qualität maximale Kohle bei Euch abgezockt werden!

Es ist echt zum Heulen: Da hat jemand eine schicke Idee für ein Game, und dann schaufeln die Hersteller dieses potentiellen Hits ihm durch schlechte Grafik und noch schlechteres Gameplay sein eigenes Grab! So geschehen bei **Who Shot Johnny Rock?**, dem neuesten Machwerk von American Laser Games, das 'Live Motion Picture Action' in einem 'CD Shooting Game' verspricht.

Erinnerst Du Dich noch an die witzige Steve-Martin-Film-Komödie 'Dead Men don't Wear Plaid'? Die Story lehnt sich ganz offensichtlich daran an und beginnt zunächst auch recht spannend. Du sitzt in Deinem Detektivbüro herum und wartest auf Kundschaft. Die spaziert postwendend in Gestalt einer toll aussehenden blonden Lady in knallengem roten Kostüm herein (Call me Red, Darling!). Sie meint, ihr Freund Johnny Rock sei erschossen worden und sie selbst sei in Schwierigkeiten, was wohl auch stimmt, denn urplötzlich erstarrt das Bild, das Laufwerk surrt, und die Sekretärin bringt einen weiteren Besucher herein. Der allerdings sieht weder



▲ *Lady in Rot? Besser als tot!*

so gut aus wie die Dame, noch braucht er Deine Hilfe – er will Dich lediglich als Kugellager zweckentfremden. Reagierst Du schnell genug mit Deiner eigenen Wumme (die Du immer nur als kleines MG-Cursorchen siehst), haut es den Typen voll auf die Bretter, und die Lady redet weiter, als sei nix passiert. Bist Du zu langsam, findest Du Dich beim Doc wieder, der Deine Bleivergiftung behandelt – gegen Bares natürlich – und Dir gratis noch ein paar doofe Sprüche mit auf den Weg gibt. Anschließend geht dieselbe Szene wieder los, nur daß Du diesmal genau weißt, wer Dich wann umnietet, und Du Dich rechtzeitig drauf einstellen kannst.

WHO SHOT JOHNNY ROCK?

PC, ca. 150 DM, Hersteller: **American Laser Games**, USA, Muster von: **Die Cassette**.

In dieser Art geht es immer weiter, während Du nach dem Damenbesuch offiziell Hinweise dafür suchst, wer den Freund der Lady in Red durchsiebt hat, Dich zu diesem Zweck durch diverse (immer mal wechselnde) Szenarios ballerst und dabei tunlichst keine unbeteiligten Zuschauer unter die Erde bringst. So eine Beerdigung kostet schließlich jedesmal ein Heidengeld, das Du lieber für Deine eigenen Behandlungen sparen solltest. Ohne Kohle schmeißt Dich der zartfühlende Metzger mit Arztdiplom nämlich achtkantig wieder raus, und das Game ist für Dich over. Hast Du gespeichert, müssen die Kugeln wenigstens nicht jedesmal wieder von vorn fliegen.

Abwechslung beim Gameplay sucht man in diesem Dick-Tracy-Verschnitt also ziemlich vergebens – schicke Grafik leider auch. Das auf Laserdisk echt gut aussehende Full-Motion-Video wurde mehr schlecht als recht digitalisiert und auf CD gebannt, so daß oft vor lauter Gewaber überhaupt nicht zu erkennen ist, was sich denn da gerade abspielen soll. Das ist ziemlich fatal, denn nur einmal am falschen Platz gezögert, und schon hat der Held ein paar Luftlöcher mehr im Bauch. Überdies ist die Steuerung extrem unpräzise (manchmal müßte der Typ, auf den Du ballerst, schon wie der reinste Schweizer Käse aussehen, aber wer beim Doc landet, ist nicht etwa er, sondern Dein Held), weshalb die Motivation nach kürzester Zeit tierisch den Bach runtergeht.



▲ *Nur mit Mühe kommt man motivationsmäßig aus dem 1. Gang*



▲ *"Hast du das programmiert?"*



▲ *Dieses Game hat wirklich schlechte Karten*

Apropos Motivation: Ist es wirklich so toll, auf 'echte' Menschen zu schießen? Selbst wenn der Trend zu immer realistischeren Games geht: Das hier ist einfach schlechter Geschmack. Die BPS dürfte da wohl bald ein Wörtchen mitzureden haben. Und da nicht nur das Gameplay, sondern auch die technische Umsetzung schwer zu wünschen übrig läßt, ist der Preis für dieses Ballergame trotz sehr guter und sogar synchroner Sprachausgabe einfach maßlos überhöht. Meine Meinung ist: Man sollte Johnny Rock echt den Gnadenschuß geben.



▲ *"Sie sind aber wirklich kugel-rund"*



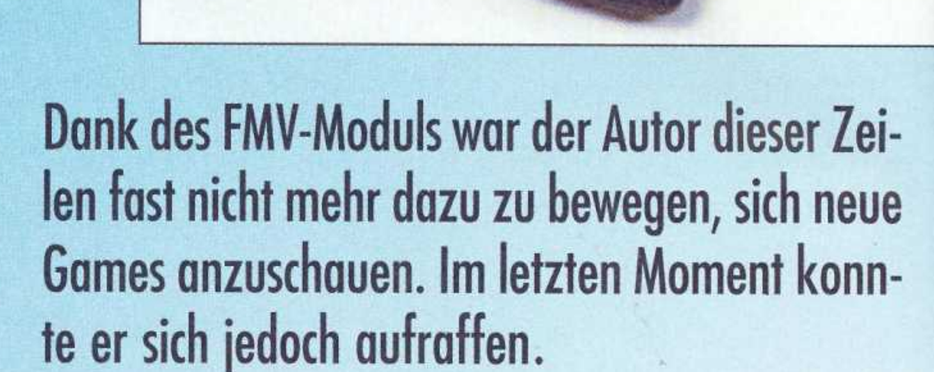
Urteil: 5 – MÄSSIG

Kategorie	Wertung
Grafik:	7
Sound:	10
Ablauf:	5
Preis/Leistung:	4
Steuerung:	6

Kurvige Lady, plattes Game

Amiga CD32 bunt gemischt

Neu-Silber



Dank des FMV-Moduls war der Autor dieser Zeilen fast nicht mehr dazu zu bewegen, sich neue Games anzuschauen. Im letzten Moment konnte er sich jedoch aufraffen.

Bubba'n'Stix

Bubba'n'Stix aus dem Hause **Core Design** ist schon fast wieder ein Oldie, denn eigentlich sollte es schon letztes Mal vorgestellt werden. Leider stand der Platzmangel im Weg, aber es ist so gut, daß wir es ruhig noch in diese Ausgabe reinsetzen können.

Die Story: Klempner Bubba und sein außerirdischer Freund Stix – der aussieht wie ein Stock – sind auf einen Zoo-



▲ *Bubba'n'Stix: Seltsame Freunde treffen merkwürdige Wesen*

planeten entführt worden. Sie müssen nicht nur von dort fliehen, sondern auch noch eine Invasion der Galaxis verhindern.

Das Game ist nicht nur eine wahre Augenfreude – Grafik und Animation sind echt gelungen –, sondern auch der Sound kommt gut von CD. Das Spiel selbst stellt eine Mischung aus Jump'n'Run und Knobelspiel dar: Man muß sich die Lösungswege regelrecht "erdenken". Die Steuerung über das Joypad ist allerdings wieder etwas ungewohnt, man braucht halt ein wenig Training. Das farbenfrohe Spiel ist – trotz kleinerer Abstriche bei der Steuerung – uneingeschränkt zu empfehlen.

Brutal Football

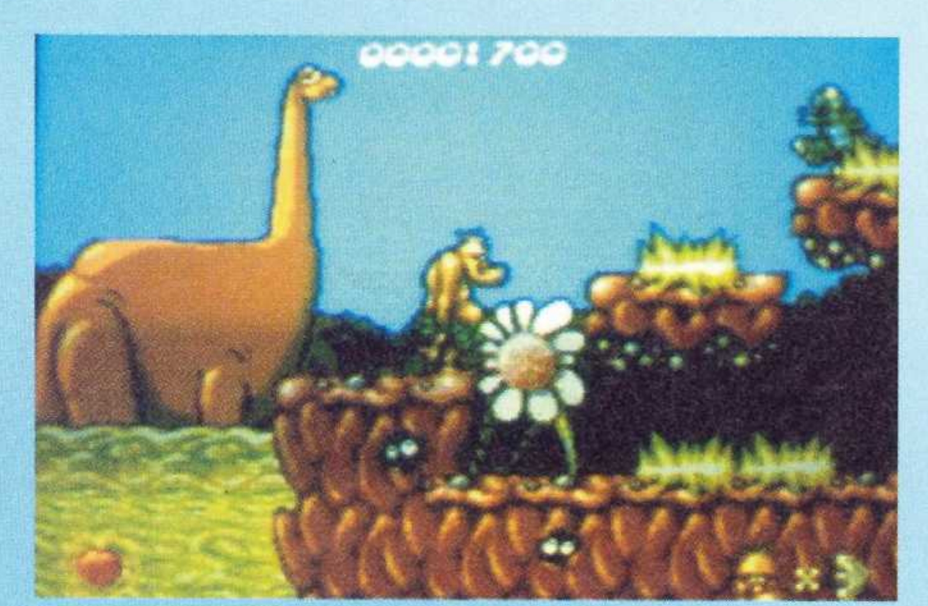
Nach dem Erscheinen auf den "Normal-Amigas" und auf PC gibt es jetzt auch die CD32-Version eines der abgefahrensten Sportspiele von **Millennium**. In **Brutal Football** kämpft Ihr nach den – etwas frei ausgelegten – Regeln des American Football. Nur daß der Gegner eben nicht einfach umgerissen oder angerempelt wird, sondern hier verhelfen auch Bomben und Schwert zum Sieg.

BSF ist wirklich brutal – brutal schnell und brutal hart. Das Joypad kann sich schon mal vor Angst zitternd zurückziehen, denn hier kommt es auf Schnelligkeit und "Durchsetzungsvermögen" an. Das Spiel ist eine reine Umsetzung des Amiga-Games, mit ein wenig mehr Sound belegt, und einen Zweispielermodus gibt's nun auch. Trotz der reinen Umsetzung verdient Brutal Football eine gute Note – auch wenn das Ganze sehr rüde wirkt. Grafik und Sound sind o.k., entsprechen aber vollständig der Ur-Version.

Chuck Rock

Ein alter Bekannter taucht aus der Versenkung auf: Der Steinzeitmensch **Chuck Rock**, dessen Frau man entführt hat, meldet sich zurück – verantwortlich zeichnet **Core Design**.

Chuck Rock kämpft sich nach Jump'n'Run-Manier durch einen dichten Urwald voller Gefahren, angefangen bei gefräßigen Dinosauriern bis zu wildgewordenen fleischfressenden Pflanzen und unwillkürlich im Weg herumrollenden Steinen. Immer auf der Suche nach seinem von einem Neandertaler-Schönling entführten Weib, entfernt er



unliebsame Überraschungen mit Schubsern, Rülpsern und anderen vorsintflutlichen Waffen.

Als Chuck Rock erschien, war ich noch mitten in der Arbeit für eine Amiga-Zeitschrift und hatte an dem Teil nicht so richtig Spaß. Die Amiga-CD-32-Version entspricht der ursprünglichen



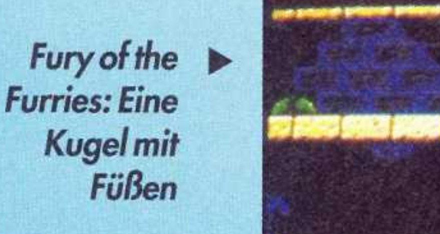
▲ *Brutal Football: Der Trainer heißt wohl Fleckenhauer*

Chuck Rock: Behäbiger Neandertaler ▼

Version, es wurde nichts Weltbewegendes geändert. Chuck Rock wandert immer noch wie ein Schlafwandler durch die Gegend, außerdem hakt die Joypad-Steuerung. Das alles führt dazu, daß das Game irgendwie langweilig erscheint – meine persönliche Meinung. Selbst wenn ich wieder beschimpft werde, rate ich: Spart Euch das Geld für ein anderes Spiel.

Fury of the Furries

Der Held des Games **Fury of the Furries** von **Kalisto** sieht unserer Space Rat ja verteufelt ähnlich, trotzdem handelt es sich um etwas gänzlich anderes: Die Tinies vom Planeten Sklumph haben eine bewegende Reise zur Erde beendet und befinden sich auf dem Heimweg. Was sie nicht wissen können, ist, daß einer der Daheimgebliebenen den König gefangengesetzt und sich einer



Fury of the Furries: Eine Kugel mit Füßen ▶



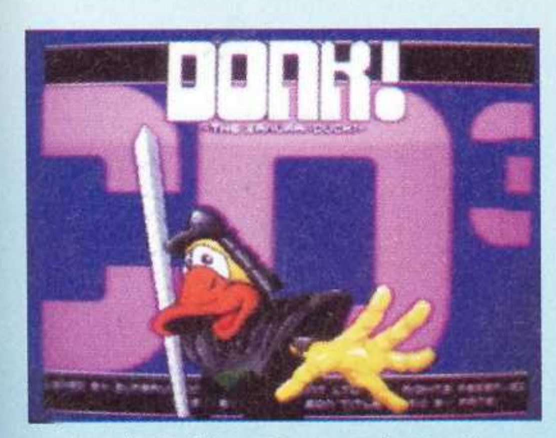
Wundermaschine bemächtigt hat. Diese Maschine sorgt dafür, daß der Heimatplanet der Tinies sich in eine Hölle verwandelt. Die Rückkehrer müssen dafür sorgen, daß die alten Zustände wieder eingeführt werden.

Auf den ersten Blick erinnert das Spiel ein wenig an Lemmings, auf den zweiten entpuppt es sich als recht gelungenes Jump'n'Run. Man steuert die mit Füßen bestückte Kugel durch eine irreale Landschaft, schwimmt durch Flüsse, klettert und versucht, den Fallen auszuweichen. Das Spiel läßt zu Anfang mehr erwarten, als es dann eigentlich bietet; ein schön gezeichnetes Intro mündet in Allerweltsgrafik. Trotzdem ist das Gameplay ganz gut. Mit etwas Grips kommt man schnell durch die Levels, da die Steuerung per Joypad auch flüssig von der Hand geht. Kurzum: Ein Game, das zwar kein Highlight darstellt, aber für vergnügliche Stunden sorgen kann.

Donk

Das nächste Ding hat wieder ein wenig mehr zu bieten: **Donk – The Samurai Duck** ist ein witziges, farbenfrohes Jump'n'Run-Spiel. Anstatt in die Pfanne zu wandern, macht sich die Ente Donk auf, um in einem Wunderland Edelsteine einzusammeln. Leider gibt es viele Figuren, die der Ente an die Schwanzfedern bzw. sie in die chinesische Hauptstadt entführen wollen – auf daß sie zur Pekingente wird.

Die Kampfente kann sich während ihrer Suche verschiedentlich schützen und verwandeln. Grafisch sieht das alles nicht nur sehr gut aus, sondern ist auch noch überaus komisch. Was die Farbenfreude angeht, so wurde der 256-Farben-Modus gewählt, der dank der Fähigkeiten des Amiga CD32 dem Spiel fast schon Ähnlichkeiten mit einem Comic gibt.



▲ *Donk: Peking-Ente sucht Streit*

Sound gibt's massig, sogar auf Extra-CD-Spuren. Donk ist ein Spiel, das dem Amiga CD32 zumindest in Ansätzen gerecht wird und deshalb frohen Herzens empfohlen werden kann.

Total Carnage

Für Freunde blutrünstiger Ballerorgien gibt's auch wieder was: Frisch aus Englands Softwareschmiede **ICE** kommt die CD-32-Umsetzung unseres "Flops des Monats" **Total Carnage.** Die Aufgabe besteht darin, einem Verbrecher samt seiner mutierten Garde den Garaus zu machen. Dazu darf man alle möglichen Waffen wählen und vor allem schießen, schießen, schießen.

Grafisch ist die Sache nicht mal sooo schlecht, man sieht die Spielfigur von oben durch die Gegend hetzen. Intros und Zwischensequenzen peppen das Ganze auf. Das Spiel ist allerdings keine Special-Version, sondern genau so auch als Amiga-Programm erschienen. Fazit: Für Leute, die keine moralischen Bedenken haben, vielleicht was. Wer für diese Spiele nicht viel übrig hat, sollte die Finger davon lassen.



◀ *Total Carnage: Blutorgie in 256 Farben*

Beavers

Ja, die Nager haben nun auch den Weg in die Amiga-Konsole gefunden. Die Beavers sind eine "tierische" Band, deren Musik besser ist als die der "Rabbits". Weil die nun sauer sind, entführen sie kurzerhand die Freundin des Beaver-Chefs. Der macht sich daraufhin auf die Socken und sucht. Daraus ergibt sich eine Art Jump'n'Run, in dem man durch die Gegend läuft und verschiedene Gegenstände und Extras einsammelt.

Beavers ist ein eher durchschnittliches, auch grafisch nur mittelprächtiges Spielchen für zwischendurch. Die Fähigkeiten des Amiga CD32 werden nicht ausgereizt, es sieht alles nach einer Komplettumsetzung des Gewesenen aus. Das Gameplay ist jedoch gut, das Ganze ist zudem witzig aufgebaut.

Frontier

Das Beste zum Schluß: Die Fortsetzung von David Brabens Kultspiel Elite ist auch für die Amiga-Konsole erschienen. **Frontier**, das Spiel über Handel und Kampf im Weltraum, zeigt sich gleich von seiner besten Seite: Eine anspruchsvolle Animationssequenz begrüßt den Spieler.

Das Ganze ist wirklich ein Hit, auch wenn die Grafik des Spiels sich noch sehr stark am Vorgänger Elite orientiert. Dafür ist das Gameplay auch auf dem CD32 sehr gut. Das "Frontier-Universum" besteht aus dem wirklichen irdischen System sowie vielen Sternen, Planeten und Monden, die nach wissenschaftlichen Theorien dargestellt werden.



▲ *Elite II – Frontier: Der erste Teil war ein Hit, der zweite ist's auch*

Auch an Musik wurde nicht gespart. In "2001"-Manier kann man sich beim Flug durch den Weltraum von verschiedenen klassischen Musikstücken von der CD berieseln lassen. Frontier ist mein heimlicher Favorit in diesem Monat.

Das war es für dieses Mal. Für das nächste Heft kann ich wieder ein paar besondere Highlights verprechen, vielleicht auch ein paar Games, die wirklich auf das CD32 zugeschnitten sind. Bis dann...



▲ *Beavers: Bibbernde Biber und hassende Hasen*

Titel	Preis	Hersteller	Note
Beavers	69,95 DM	Grandslam, England	9 Gut
Brutal Football	79,95 DM	Millennium, England	10 Gut
Bubba'n'Stix	79,95 DM	Core Design, England	11 Sehr gut
Chuck Rock	69,95 DM	Core Design, England	7 Annehmbar
Donk	79,95 DM	Core Design, England	9 Gut
Frontier	89,95 DM	Gametek/England	11 Sehr gut
Fury of the Furries	79,95 DM	Kalisto, England	9 Gut
Total Carnage	79,95 DM	ICE, England	7 Annehmbar

Alle Muster von: Die Cassette.

Katzenhatz

Ein Glück, daß Katzen neun Leben haben, sonst wären schon längst keine mehr übrig, die Ihr als raumfahrende Flügelkommandanten in Pixel zerlegen könntet. Mit anderen Worten: WING COMMANDER auf dem 3DO ist im Anmarsch.

SUPER WING COMMANDER

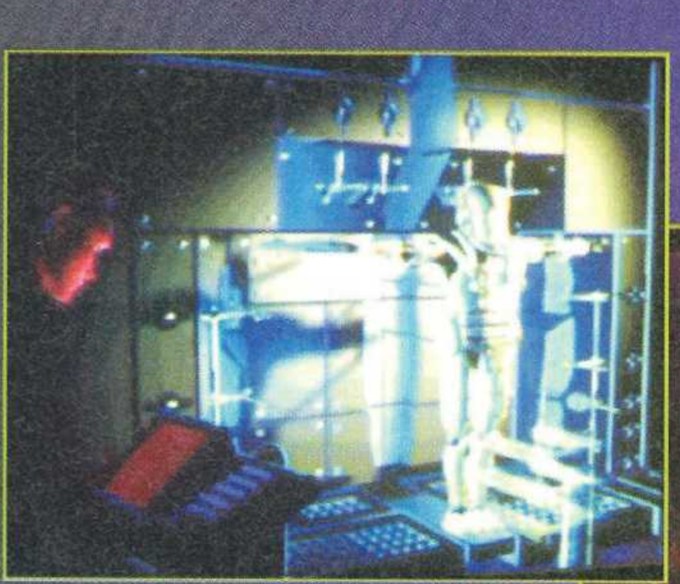
3DO (NTSC), **ca. 130 DM**, geplant für: **3DO** (PAL), Hersteller: **Origin**, USA, Muster von: **Dynatex**.



▲ *Zwei Fernseher am Arbeitsplatz – traumhaft*

Eine super Umsetzung des guten alten Origin-Hits Wing Commander setzt ab sofort auf NTSC und ab September als PAL-Version zur Landung in Eurem 3DO an: **Super Wing Commander** heizt den Kilrathi-Katzen (und Eurem Joypad oder Wheel) kräftig ein.

Vom grundsätzlichen Gameplay her ist bei der 3DO-Version alles beim alten geblieben. Nach wie vor befindet sich die Erde im Krieg mit den eroberungssüchtigen Kilrathi-Katzen. Ihr kommt als Verstärkung frisch von der Kadettenschule auf das Raumschiff Tiger's Claw, das ab jetzt Eure Heimat sein wird. Von hier aus werdet Ihr zusammen mit einem kampferfahrenen Wing Leader an Eurer Seite raus in den Weltraum geschickt, um dort nach und nach 72 Aufträge zu erledigen, dabei möglichst nicht als Katzenfutter zu enden und Euch ein paar nette Klunker für die Heldenbrust zu verdienen.



▲ *Mist! Wo ist denn die Backspace-Taste*



▲ *Helm auf und querbeet!*

Das ist einfacher gesagt als getan, denn die Weltraumkatzen fliegen eine verdammt heiße Untertasse, so daß neben schnellen Reaktionen auch ein gehöriges Quentchen Überlegung in Eure Action mit einfließen muß. Ein kühler Kopf ist also angesagt, und blindes Drauflosballern bringt Euch nicht unbedingt weiter. Und vor allem solltet Ihr bei aller Aufregung nie vergessen, daß Ihr Euren Wing Leader und/oder Eure schutzbefohlenen Frachter nicht im Stich lassen dürft.



▲ *Erinnert stark an ASM-Redaktionskonferenzen*

Hat sich spielerisch auch nicht viel Neues getan, wurde dafür die Grafik kräftig überarbeitet und stellenweise ziemlich aufgemotzt. Zahlreiche schicke gerenderte Szenen zeugen davon, daß auf einer CD eben viel Speicherkapazität zur Verfügung steht – und daß Origin davon auch tatsächlich Gebrauch macht (nicht wie so manche andere Firma, die sich keinen Deut um die speziellen Fähigkeiten einer CD schert...). Ruckelfreies Scrolling macht die Flugsequenzen zu einem wahren Fest. Und die glasklare Sprachausgabe tut ein übriges, um die Spannung des Spiels bestens zu unterstützen.

Die Mischung aus futuristischem Flugsimulator und heißer Baller-Action hat also auch in dieser Version nichts von ihrer Attraktivität verloren und zeigt sich in puncto Motivation als echter Dauerbrenner. Damit ist Super Wing Commander auf dem besten Weg, ganz weit oben einen Ehrenplatz unter den Klassikern einzunehmen. Verdientermaßen!





Gameshows im Fernsehen sind öde? Stimmt genau. Aber wenn Ihr mal einen tollen Partyspaß haben wollt, dann ist Twisted – die Gameshow für zu Hause – absolut genial! So schön doof KANN man im wahren Leben gar nicht sein!

▲ Drei Bytes! Wo ist der Fehler?



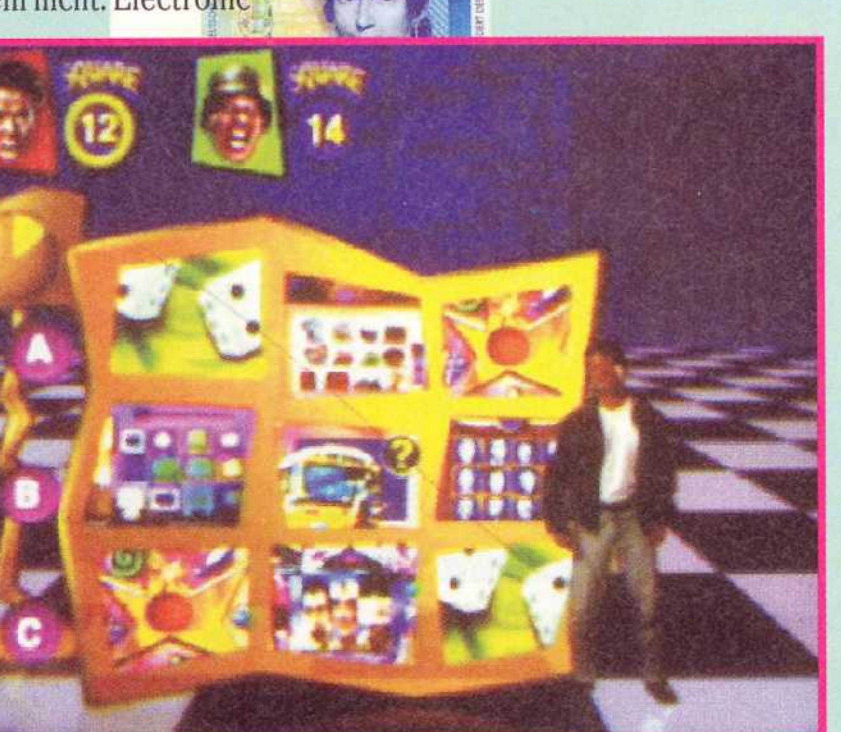
▲ Lassen Sie sofort die Dame los!

TOTAL verdreht

Ihr kennt doch bestimmt diese bescheuerten Showmaster, die in irgendwelchen Spielshows die Vorturner machen und außer einem süßlich-dümmlichen Lächeln und noch platteren Sprüchen nicht allzuviel zu Kunst und Kultur beisteuern. Zugegeben, in Deutschland hält sich diese Art noch in einigermaßen biederen Grenzen, in England und vor allem Amerika dagegen sind diese Shows inzwischen so abgefahren doof, daß sie schon wieder schön sind.

Bis sich auch bei uns ein derart abgrundtiefes Loch an Niveaulosigkeit auftut, wird es zwar vermutlich noch ein Jahr dauern, aber darauf verzichten müssen wir bis dahin trotzdem nicht: Electronic Arts Amerika macht's möglich und beschert uns NTSC-mäßig mit **Twisted** die abgedrehteste Show, die je Euren Fernseher zum Erröten brachte.

"Uuuund abgehteszurverrücktestenspielshowdiesseitsdesatlantik!" Mit solch markigen Worten begrüßt Euch der digitalisierte Showmaster und läßt Euch dabei kaum Zeit zum Luftholen. Die Sprachausgabe ist supersauber und dürfte von daher auch Leuten, die nicht perfekt Englisch sprechen oder verstehen, wenig Probleme bereiten (eine Übersetzung ist auch für die im September erscheinende PAL-Version leider nicht geplant – irgendwo verständlich bei dem klamaukigen Sprech- und Sprachstil).

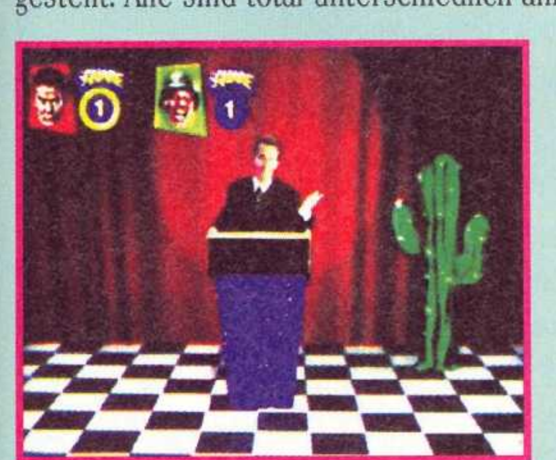


▲ Eine Meisterleistung der drei altinternationalen Kulissenbauer

TWISTED

3DO (NTSC), **ca. 130 DM**, geplant für: **3DO** (PAL), Hersteller: **Electronic Arts**, USA, Muster von: **Dynatex**.

Gegen wie viele Mitspieler Ihr antreten wollt, könnt Ihr Euch aussuchen. Bis zu vier sind möglich, und wenn keine Freunde mitspielen, bekommt Ihr eine nette Auswahl von sechs abgefahrenen Typen vom Programm gestellt. Alle sind total unterschiedlich animiert und haben andere Sprüche drauf. Vor allem bei Major Steel, der durchtrainierten Dame im kleidsamen Tarnanzug mit Gucklöchern, geht's voll ab.



▲ Willkommen bei "Schnapp den Kaktus"!

Die Regeln sind, echten Gameshows entsprechend, obereinfach. Ihr müßt Euch lediglich per Würfel auf einer Wendeltreppe mit neunzig Stufen nach oben arbeiten, dazwischen ein paar dumme Fragen beantworten, Puzzles verschieben, Memory in den verschiedensten Ausführungen spielen und eben als erster oben ankommen. Schafft Ihr eine Aufgabe, bekommt Ihr vom Showmaster einen netten Spruch mit auf den Weg. Schafft Ihr es nicht, bekommt Ihr unter Umständen ein Bömbchen in die Hand gedrückt und löst Euch kurzfristig in atomares Wohlgefallen auf. Sehr zur Freude der Zuschauer übrigens, die als wild applaudierende, digitalisierte Schwarzweiß-Filmausschnitte eingeblendet werden. Echt witzig.

Wie gesagt, allein gegen die Programmgegner ist das Game zwar mal ganz lustig, aber auf Dauer nicht gerade das Gelbe vom Ei. Wenn Ihr das Ganze allerdings als Party-Gag benutzt, kann das der Stimmung nur dienlich sein.



▲ Bruchstückhaft

Urteil: 8 — ANNEHMBAR

Grafik:	7–9
Sound:	10
Ablauf:	10
Dauerspaß:	10
Humor:	2–12

Der absolute Partygag, leider nur auf englisch (und keine Übersetzung in Sicht)



Shareware

Neues vom Amiga-Sharewaremarkt

Geteilte

"Warum macht Ihr eigentlich nichts mehr über Shareware und FD für den Amiga?" Der Leser Wunsch ist uns Befehl, also gibt's hier auf zwei Seiten Spiele für den kleinen Geldbeutel.

Zugegeben: Es gibt nicht soviel Neuerscheinungen wie für den PC, aber qualitätsmäßig nehmen es die Spiele, die ich hier vorstelle, locker mit kommerziellen Spielen auf. Und schon genug der Vorrede, denn es gibt viel vorzustellen. Fangen wir an!

Viele der im folgenden erwähnten Spiele sind unter anderem auch auf einer noch relativ jungen PD-Serie zu finden, die sich "Spielekiste" nennt. Die aus Berlin stammende Serie ist sehr aktuell, was die Spiele angeht, und vor allem dann zu empfehlen, wenn man nicht per Modem auf sogenannte Sauger-Boxen zugreifen kann. Ich habe mir mal die neuen Diskettennummern 441 bis 449 angesehen und die interessantesten Sachen herausgesucht.

Spielekiste #441: Hier fiel mir zuerst das Spiel **Quadron** auf. Quadron besitzt ein so einfaches Spielprinzip, daß man sich zu Anfang fragt, was da eigentlich schwer sein soll. Der Bildschirm wird nämlich in unterschiedlich große Rechtecke unterteilt, die ebenfalls unterschiedlich aneinander grenzen. Der Spieler muß nun diese Rechtecke mit den Farben Blau, Rot, Grün und Gelb füllen. Und nun das große ABER! Keine Farbe darf sich an den Grenzen selbst treffen. Grünes Feld an grünes Feld – das geht also nicht. Das wird um so kniffliger, je mehr Felder ausgefüllt sind. Will man in den nächsten Level gelangen, muß man die nächsten Züge vorausberechnen. Das Spiel (Autor: Lothar Bies) läuft übrigens auf allen Amiga-Rechnern.

Statix PV ist eine seltsame Mischung aus Tetris und einem Balanceakt. Die herunterfallenden Steine müssen so auf einer Waage ausbalanciert werden, daß die nicht nach einer Seite abkippt. Treffen drei oder mehr Steine horizontal, vertikal oder diagonal aufeinander, dann werden sie entfernt – was die Waage vollends aus dem Gleichgewicht kippen kann. Das grafisch gute Spiel ist ein Shareware-Programm aus dem Hause Black Legend, das auch für kommerzielle Spiele wie Demolition (ASM 4/93) verantwortlich zeichnet.



▲ **Klondike_AGA – edle Grafik, tolles Spiel**



▶ **BombPac_CD32 – wo ist der Ausgang?**

Spielekiste #442: Für alle, die Spiele wie Risiko gerne mögen, empfiehlt sich das grafisch und spielerisch ansprechende **Nukes 'R' Us**. Hinter dem martialischen Titel verbirgt sich ein tolles Strategiespiel für bis zu fünf Mitspieler. Es geht wie in Risiko um die Vormachtstellung und die Bildung eines Imperiums – nicht gerade friedlich, aber voller Spannung und Spiel. Die auf der Spielekiste enthaltene Version ist Shareware, einige Funktionen sind eingeschränkt, die Originale gibt's bei den Autoren.

Spielekiste #443: Ein weiteres Geschicklichkeitsspiel begegnet uns mit **AmiLunch**. Auch hier gab es einen prominenten Vorgänger (Klax), was der Güte des Games aber nicht anzumerken ist. Ein senkrecht stehendes Spielfeld wird mit Spielsteinen "beworfen". Diese müssen über Sperrwippen so gelenkt werden, daß unten in den Sammelbehältern besondere Kombinationen entstehen. Mitspielen können bis zu zwei Leute, das Programm läuft auf alle Amiga-Rechnern und ist Shareware. Autor Detlef Schäfer verlangt die Wenigkeit von 5 DM – und das bei einem Spiel, das so manches Kommerzprodukt in den Schatten stellt.

The Worker ist eine gelungene Variante von Sokoban. Im Grunde sind es nur neue Levels mit anderem Aussehen, für Fans des Schiebespiels jedoch bestimmt eine Bereicherung. Programmiert wurde das Ganze in AMOS, es könnte dadurch bei Rechnern mit Kickstart >= 3.0 eventuell Probleme geben.

Spielekiste #444: Hier findet man wieder einen Tetris-Clone, genannt

Freude

KlakTris. Die herunterfallenden Steine sind farbig unterteilt, je drei gleichfarbige Steine werden entfernt. Das Spiel läuft leider nicht auf AGA-Rechnern.

Spielekiste #445: Wer sich in fliegenden Kisten heimisch fühlt, kann sich einen zweiten Piloten schnappen und in **Meteograsp** taktische Maßnahmen ergreifen, um den Gegner aus dem Luftraum zu pusten. Gefährlich sind Gravitationsfallen, die die Steuerung erschweren. Fazit: ein nettes Vektor-Ballerspiel mit wenig Grafik, aber viel Spielspaß.

DeluxeGalaga Version 1.5 führt die Reihe der Galactic-Spiele weiter, bei denen man mit einem kleinen Raumschiff Invasionswellen von bösen Außerirdischen aus dem Weltall blastert. Viel bunte Grafik, gute Extras und schnelles Gameplay lassen das Game wirklich gut aussehen.

Spielekiste #446: Schweine im Weltall? Nein, Schweine auf Diskette! **The Pigs II** heißt eine witzige Management-Simulation. Ihr übernehmt eine Schweinezucht von einem sterbenskranken Onkel und müßt bis zu seinem Ableben aus den roten Zahlen sein. Nur dann gibt's das Erbe. Die Grafik sieht ein wenig schlicht aus, das Spiel selbst ist aber mit Humor gespickt und auch auf längere Sicht nicht langweilig. Also eine "echte Schweinerei".

Die weiteren Disketten werdet Ihr in der nächsten Ausgabe vorgestellt bekommen, hier gibt es jetzt noch einige Spiele, die direkt von den Autoren in die Mailboxen eingespeist wurden.

BombPac_CD32 von Oliver Wagner ist die Umsetzung eines Konsolen-Games. In einem Labyrinth muß man

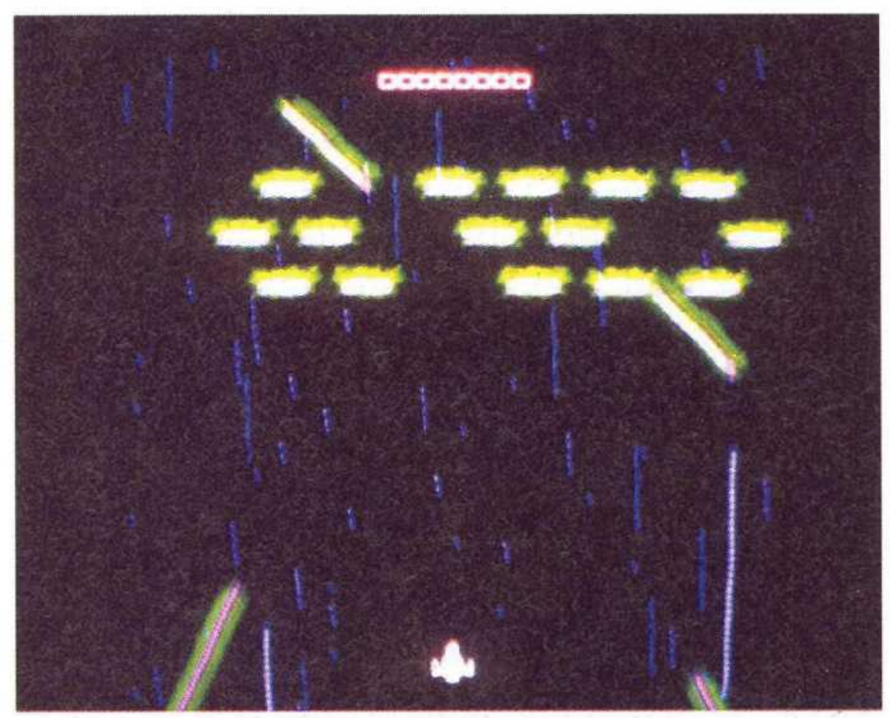


Energiepunkte finden und sich den Weg mit Handgranaten freisprengen, die man ebenfalls finden kann. Diverse Extras, aber auch Fallen machen einem das Pixel-Leben entweder leicht oder schwer. Gesteuert wird über Joystick, Joypad oder Tastatur, lauffähig ist das Game allerdings nur auf den AGA-Maschinen A1200 und A4000. Benötigt wird die "lowlevel.library" im "LIBS:"-Verzeichnis. Allerdings arbeitet der Autor an einer Normalversion. Das Game kostet ca. 50 DM Registrierungsgebühr, die direkt an den Autoren oder den Distributoren überwiesen wird.

DynamiteWarriors leben gefährlich! Im Multiplayer-Spiel dieses Namens steuern bis zu fünf Spieler eine Figur durch ein Labyrinth und versuchen sich gegenseitig durch Sprengungen abzumurksen. Die Mauern legen allerdings nicht nur den Weg frei, sondern auch Extras, Fallen und Monster. Für einen geselligen Abend zu fünft ist dieses Spiel besonders zu empfehlen. Das letzte Game für heute ist ein grafischer Leckerbissen für A1200- und A4000-Besitzer: **Klondike_AGA.** Klondike ist ein Solitaire-Ableger, den man mit Spielkarten spielt. Das Besondere sind diese Karten: Durch eine Darstellung im HAM8-Modus kommt eine edle Grafik zustande, der beigelegte Kartensatz bietet da schon einiges. Doch damit nicht genug: Reco, die Erzeuger des Games, bringen immer neue Kartensätze heraus, außerdem kann sich jeder durch wenige Schritte eigene Kartensätze herstellen. Wie wäre es zum Beispiel mit den Konterfeis der Familie oder Plünderungen aus dem Fotoalbum?

So, das war's nun für heute, aber Ihr findet ab sofort jeden Monat Hinweise zu Amiga-Shareware. Bis zum nächsten Mal,

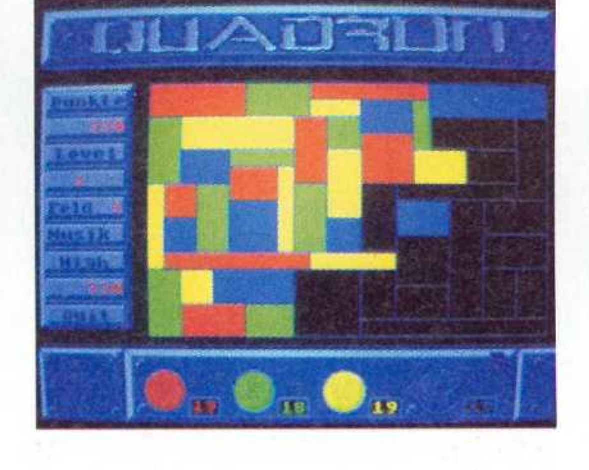
Euer...

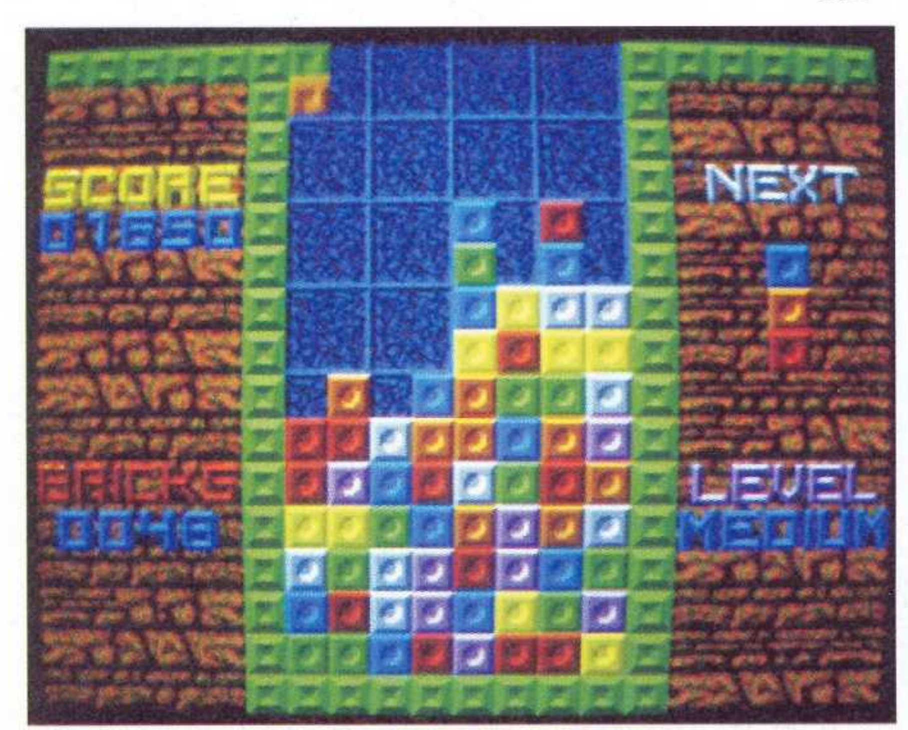


▲ *DeluxeGalaga – im Weltraum ist der Teufel los*

◀ *Nukes'R'Us – wer an Risiko denkt, liegt schon richtig*

Quadron – sieht einfach aus, ist aber ganz schön schwer ▼





▲ *KlakTris – altbekannt, doch immer wieder schön*

Die Disketten der Spielekiste wurden uns freundlicherweise vom Computer-Club APC&TPC, Dorfstr. 17, 83236 Übersee, Tel.: 08642/899953, zur Verfügung gestellt.
Die anderen Spiele habe ich aus der Mailbox Crash-2 in Bebra (BBS-Nummer 06622-42324 / 8N1 / bis 14400 bps) erhalten.
Die Preise der Spiele stehen in den jeweiligen DOC-Files, bei Registrierungen wird die Gebühr direkt an die Autoren überwiesen. Die Spielekiste ist unter anderem beim APC&TPC für einen Preis von 5 DM/St. zu erhalten, die anderen Spiele sind in fast allen Mailboxen mit Amiga-Software zu bekommen. Wer kein Modem hat, kann sich ebenfalls an den APC/TPC wenden.
Bedanken möchte ich mich für eine schnelle, unbürokratische Hilfe bei Andreas Magerl vom APC/TPC und bei Uwe Möller, dem Sysop der Crash2.



Na, Leute, geht's Euch ungefähr so wie mir? Dicke Ringe unter den Augen, morgens im Halbschlaf von Walkern und Buggys quatschen, und ansonsten ist die große Sendepause. Klar, die Rede ist von BATTLE ISLE II. Hier mein Schlachtentagebuch – jedenfalls von den ersten zehn Einzelspieler-Levels.

Battle Isle 2

Volle Granate, Ren

Bevor es an die Karten geht, ein paar ganz allgemeine Tips zu den Schlachten. Zu Beginn einer Mission sollte man möglichst schnell die schweren Einheiten in den Kampf schicken. Schließlich ist Erfahrung der halbe Sieg. Grundsätzlich: Erst nach den schweren Einheiten sollten die leichten Truppen angreifen.

Meine bevorzugte Waffe für Karten ohne nennenswerte Schiffsflotte und Flugzeugansammlungen sind die Buggys. Sie sind schnell, können über zwei Felder kämpfen und nach einer Attacke wieder verschwinden. Verfügt man über mehrere Buggy-Gruppen, hat man eine tödliche Waffe. Im freien Feld sollten aber immer ein Tankzug und Mun-Transporter in der Nähe sein.

Die Ranger nie – hört Ihr, NIE – freiwillig im offenen Kampf einsetzen. Gegnerische Ranger sollten dagegen vorrangige Ziele sein. Für die schwere Ari (Pulsar, Archimedes) gelten zwei Faustregeln: nicht zu weit von einer Straße entfernt aufbauen (von wegen Schnee und Schlamm), und immer aus der zweiten Reihe kämpfen lassen.

Hauptkampfmittel zu Lande sind aber die Samurai, Nashorn und Technotrax, wobei ich die Technotrax als Kanonenfutter für Ablenkungsmanöver schätzen gelernt habe. Bei den Zügen sollte man sich den Excalibur aufwärmen. Der Rest erscheint eher unter "ferner liefen". Nur unter Zeitdruck kann man mal auf den Transportzug zurückgreifen.

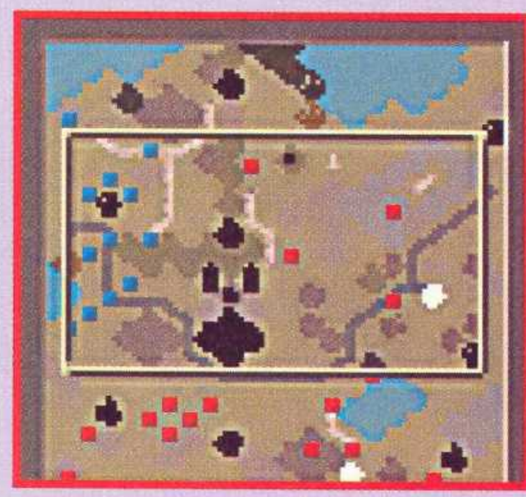
Wichtigster Bestandteil bei der Flotte ist der Polarkreuzer. Halbwegs wendig und schußkräftig kann man im Rudel ordentlich Schaden anrichten. Als Einzelkämpfer ist das Ding ungeeignet. Das Schlachtschiff wird optimal gegen Landziele genutzt, da es außerhalb der Reichweite fast aller Landwaffen stehen und Breitseiten feuern kann. Bei den U-Booten sind nur die feindlichen interessant, da sie den Schlachtschiffen schweren Schaden zufügen können.

Unter den Flugzeugen fand ich nur drei interessante Modelle: den Aufklärer (immer ganz oben lassen), den Höhenbomber und den Jagdbomber. Bei Seeschlachten könnte das Wasserflugzeug noch interessant werden.

Allgemein gilt: beim Aufklären nie direkt bis an den Rand des Unsichtbaren fahren, sondern ein Feld frei lassen. Zu oft liegen nämlich genau dahinter Minen oder feindliche Truppen.



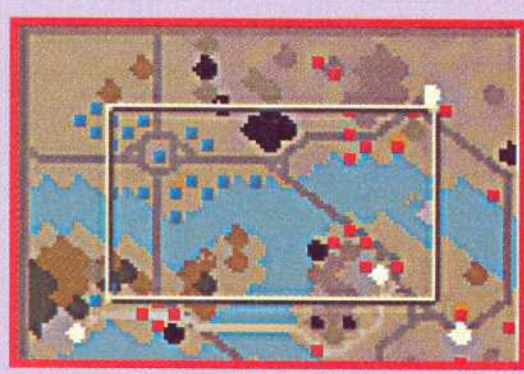
▲ Karte 1: Läuft unter der Kategorie "Kinderkram"



▲ Karte 2: Sprit- & Munitionsparen sind angesagt

Die Karten

Die erste Karte dürfte wohl niemandem Probleme bereiten, deshalb lasse ich sie aus. Bei der zweiten gibt es nur wenige Gesichtspunkte, die beachtet werden müssen. Ranger sind Mangelware und sollten aus jedem Feindkontakt herausgehalten werden. Die Einheit wird zum Besetzen des Hauptquartiers



▲ Karte 3: Geschwindigkeit ist der halbe Sieg

wichtig. Die Buggys sollten nur gezielt gegen lohnende Ziele eingesetzt werden. Wichtigstes Merkmal dieser Karte: Sprit und Munition sparen. Also keine großen Extratouren.

Die dritte Karte beginnt gleich mit einem Paukenschlag. Ziemlich früh wird aus der linken Brücke eine Ex-Brücke. Links unten ist ein Depot mit Zügen. Das kann bereits im ersten Zug eingenommen werden. Mit einem Walker in die Richtung ziehen und aufklären, danach mit dem zweiten einrücken. Die schweren Einheiten sollten gleich Richtung Süden vorstoßen. Zur Verteidigung des eigenen Stützpunkts reichen einige wenige leichte Einheiten. Ele-



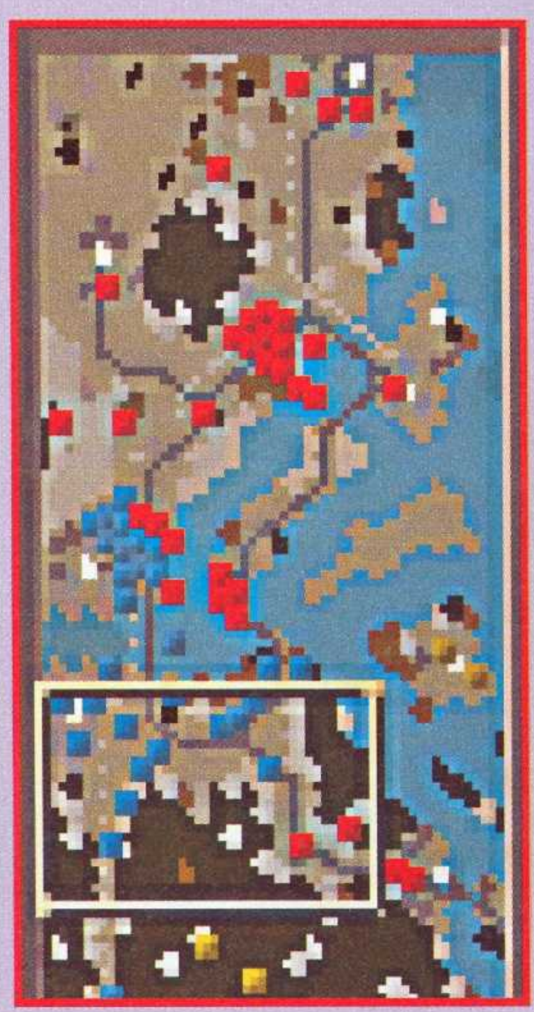


▲ Karte 4: Spielentscheidend ist das Wetter

mentares Spielziel hier: Sprit sparen. Also nicht lange mit Aufklärung rumdröseln, sondern schnell zum gegnerischen HQ vorstoßen.

In Karte Numero vier wird das Wetter spielentscheidend. Es wird früher oder später schneien. Also die schweren Einheiten in der Nähe der Straßen halten. Das Depot nördlich vom See ist der Dreh- und Angelpunkt der Karte und sollte auf jeden Fall gehalten werden. Die gelben Einheiten kann man getrost ignorieren. Die vertreten nämlich in der Anfangsphase die Meinung "Abwarten und Teetrinken". Die Mine auf der Brücke sollte man so schnell wie möglich aus dem Weg räumen. Nach dem Motto "Frisch gewagt ist halb eingebrochen" kann man mit dem Dreirad schnell mal über den gefrorenen See knistern.

Um das HQ in der fünften Karte zu knacken, sollte man einige Vorarbeit leisten. Damit aus Richtung Süden Ruhe herrscht, sollte man das Lager der Partisanen aufknacken. Die roten Buggys unten rechts sind zwar nervig, aber nicht kriegsentscheidend. Leichte Bewachung reicht da eigentlich aus. Mit den Booten sollte man gezielt gegen die feindliche Ari vorgehen. Ebenfalls zu Beginn ist es wichtig, die Schienen neben der Fabrik in Ordnung zu bringen, um mit dem Eisenbahngeschütz vorrücken zu können. Die rechte Brücke zur Halbinsel kann man ignorieren. Hauptmarschrichtung ist die Straße Richtung Norden. Wichtig: Munitions- und Spritttransporter immer in zweiter Reihe mitführen. Besser noch eine Reparatureinheit dazustellen. Dann hat man eine fabelhafte mobile Basis.

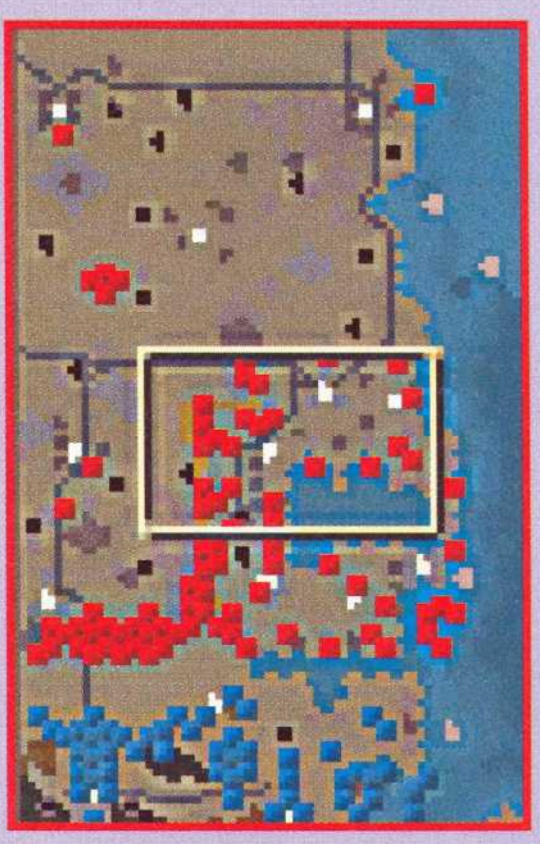


▲ Karte 5: Norden ist die Richtung zum Sieg

In Karte sechs wird es zum ersten Mal richtig anspruchsvoll für die grauen Zellen. Um das Werftgelände möglichst schnell zu erreichen, sollte man mit mehreren Fronten arbeiten. Die Hauptmacht sollte sich halbrechts nach oben durchschlagen – wobei das schwere Gerät die Vorarbeit leistet und leichte Einheiten, wie zum Beispiel der Schützenpanzer, die Durchbrecher hinter der Front erledigen. Die Ari sollte man möglichst früh in Position bringen (der Winter naht). Hier kann man zum Beispiel einen Truppentransporter einsetzen, bevor er in irgendeiner Ecke verrostet. Rechts an der Kaimauer ist ein Versteck. Einfach einen Walker zum Suchen abstellen. Die Schiffe können am meisten Schaden anrichten, wenn sie im Hafenbecken stehen. Dort können sie auch der Hauptstreitmacht am besten helfen.

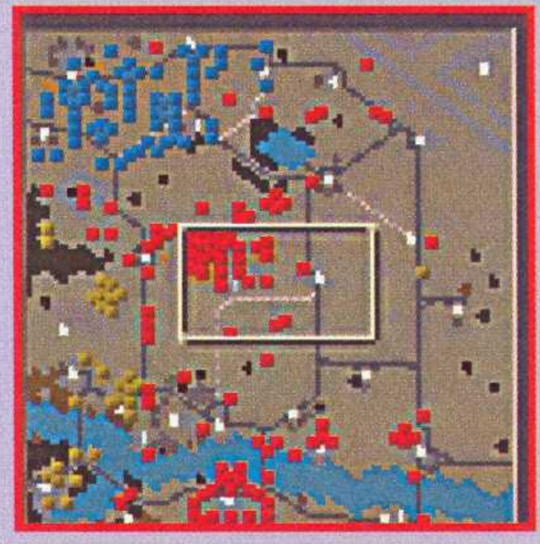
Die wenigen Flugzeuge sollte man zusammenhalten (am besten mit Luftabwehr vom Boden aus). Aus spritttechnischen Gründen ist die Grenze aber das Hafenbecken. Wer weiter vorstößt, kann sich schon mal von seinen Fliegern verabschieden. Die drei Minen passen wunderbar ins Hovercraft. Sie stehen nämlich am falschen Platz. Die Raupe bietet sich an, um später eine Brücke übers Hafenbecken zu bauen. Das bringt eine breitere Front, die in diesem Fall sinnvoll ist, da der Gegner eine Menge Geschütztürme links vom Hafen hat. Die Dreiräder nur zum Besetzen von Depots und ähnlichem benutzen.

Die siebte Karte ist ein echter Strategiehammer. Für mich ist sie die Karte schlechthin. Um beide HQs (Rebellen und Titan-Net) einzunehmen, zählen vor allem zwei Dinge: das Wetter und das Bauen einer breiten Front, um die gegnerischen Einheiten auseinanderzureißen. Wichtigster Gegner sind die feindlichen Dreiräder, die schnell mal ein Schlupfloch finden und eigene Depots besetzen. Also: Alles, was wie ein Dreirad aussieht, beharken.

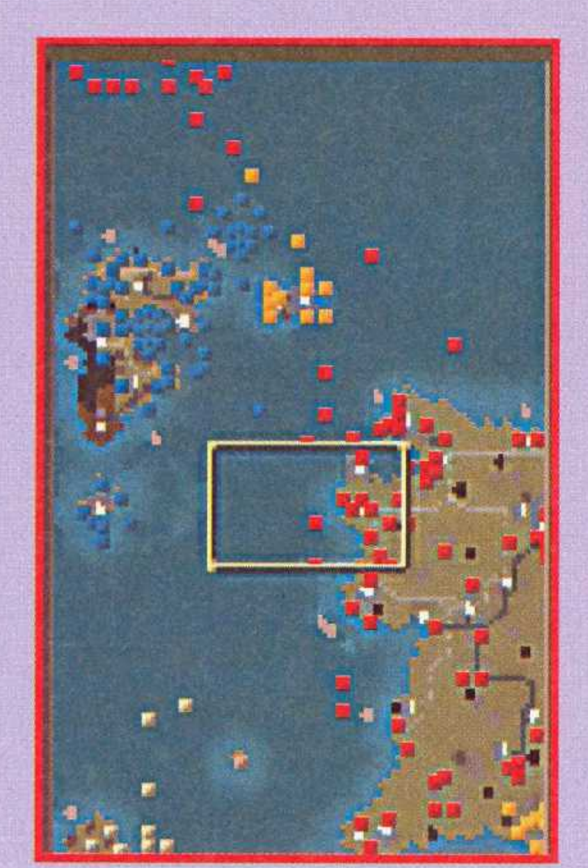


▲ Karte 6: Eine Brücke übers Hafenbecken wirkt wahre Wunder

Für das eigene HQ reicht ein schwacher Verteidigungsring aus Walkern und anderem Kroppzeug. Hier sind übrigens die eigenen Buggys eine tödliche Waffe, wenn sie wie oben beschrieben eingesetzt werden. Ich hatte im späteren Verlauf immer ein gutes Dutzend einsatzbereit. Ein Drittel der Streitmacht sollte sich nach rechts durchschlagen, das Depot und die Flugzeugfabrik besetzen. Die Vorhut sollten Buggys und Ranger bilden, da sonst die Roten an eine fahrende Festung kommen, die im Depot untergebracht ist. Die ist zwar für die eigenen Streitkräfte nicht viel wert, aber als Gegner bindet sie zu viele Einheiten. Zwei Drittel marschieren derweil die Straße entlang nach Süden. Um die Mitte abzusichern, reichen mittlere Einheiten (Technotrax etc.). Ansonsten sollte man sich aus der Mitte raushalten, da die Kämpfe gegen die befestigten Stellungen zu lange dauern. Einfach ignorieren.



▲ Karte 7: Buggys & Ranger sind Dreh- und Angelpunkt dieser Mission



▲ Karte 8: Die rote Flotte im Norden ist das Primärziel dieser Mission

Um den Gegner auf Trab zu halten, sollte man möglichst viele Buggys auf der rechten Seite vorstoßen lassen. Da gibt's kaum Gegenwehr. Das Rebellen-HQ dürfte so kein Problem sein. Anders dagegen das rote. Hier sollte man sich von rechts mit Buggys ans Aufräumen machen und von links mit schwerem Gerät anrücken. Nur um den Gegner zu beschäftigen, könnte man sich mit Flugzeugen und Ari in der Mitte austoben.

Die Seeschlacht auf Karte Nummer 8 ist eigentlich kein Problem, solange man nicht versucht, offensiv auf die rote Flotte im Norden loszustürmen. Das wäre der größte Fehler. Besser ist es, die eigene Flotte an die Nordküste der Insel zu ziehen, ebenso die Ari (Pulsar und Excalibur). Die Reparaturschiffe stehen in der Meerenge ganz gut und brauchen nur mit leichten Schiffen bewacht zu werden (ein Kreuzer und zwei Hydras müßten reichen). Irgendwann kommt die rote Flotte aus der Versenkung. Mit einem eigenen Höhenaufklärer sind sie schnell entdeckt. Zuerst die dicken Brummer erledigen und dann die kleineren Schiffe. So müßte die Flotte in ein paar Zügen erledigt sein. Wichtig ist, daß kein Schiff aus dem Norden übrigbleibt. Zwei Kreuzer und zwei Hydras machen sich noch über die beiden Feind-U-Boote her. Der Rest kann gegen die Rebellenflotte im Süden antreten. Ein paar Sperber dazu, und die Sache dürfte in wenigen Runden erledigt sein. Derweil können die beiden Transportflugzeuge beladen werden. Am besten gut verteilen. Viele Walker zum Besetzen der Gebäude mitnehmen. Zurück zum Auftanken in die Flugzeugfabrik.

▲ Karte 9: Flucht ist die beste Verteidigung

Die Schlachtschiffe (zwei sollte man jetzt noch haben) sollten gemeinsam gegen die letzte Feindbastion vorgehen, das Schlachtschiff im Hafenbecken. Die Transportflugzeuge nach Süden schicken. Gut ist es, einen U.H.U. vorzuschicken, um das Gelände abzustecken. Danach die Truppen landen, sofort die Walker ausströmen lassen und so viele Gebäude wie möglich besetzen. Um die Sache zu vereinfachen, kann man die Truppen während der Seeschlachten und vor dem Verladen ins Trainingslager schicken. Der Rest ist ein Kinderspiel.



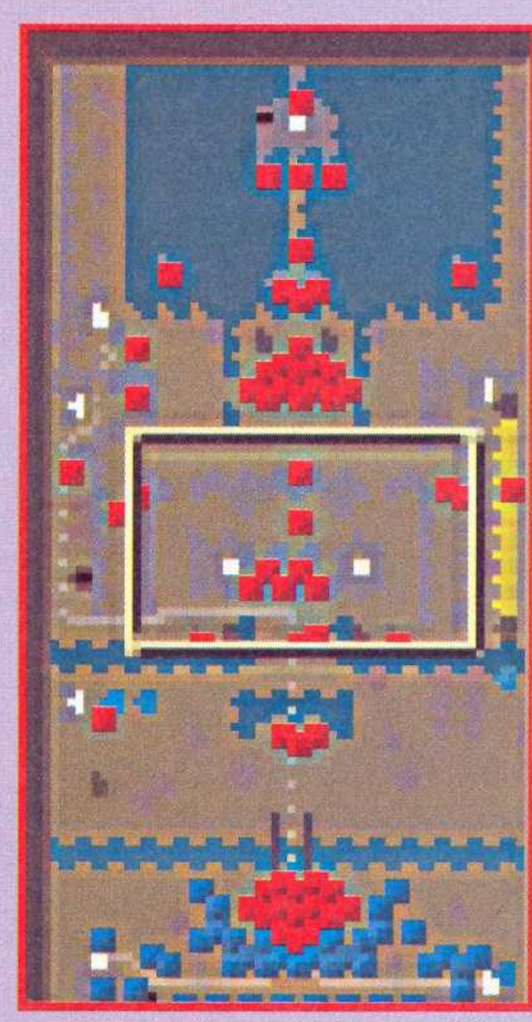
▲ Karte 10: Ein klassischer Frontaufbau

Bei der neunten Karte gibt es eine ganz besondere Taktik, um das Spielziel zu erreichen (Flugzeugfabrik im Süden erobern). Zwar ist das Ziel nur einen Katzensprung entfernt, aber fast unerreichbar. Nach dem Motto "Flucht ist die beste Verteidigung" muß man sich nach Norden durchbeißen, ein Trainingslager besetzen, nach Westen schwenken, die Panzerfabrik in der Mitte der Karte besetzen und halten. Dort können die Einheiten in aller Ruhe repariert und neue produziert werden. Danach geht's nach Südosten. In dem Dorf gibt's einen Tankstopp. Von dort kann man am rechten Rand der Karte runter bis zum unteren Rand. (Von da aus braucht man nur ein Hovercraft und eine Walkereinheit.) Jetzt nur noch nach Westen. Dabei sollte man sich möglichst südlich halten, um aus der Reichweite der Roten rauszubleiben.

Die Flugzeugfabrik zu erreichen dürfte so kein Problem sein. Grundsätzlich gilt: Jede Konfrontation mit den Roten vermeiden, die greifen nur alles in ihrer Reichweite an, rühren sich ansonsten aber nicht vom Fleck. Das Hovercraft auf jeden Fall aus allen Konflikten raushalten; ist es weg, kann man den Sieg vergessen.

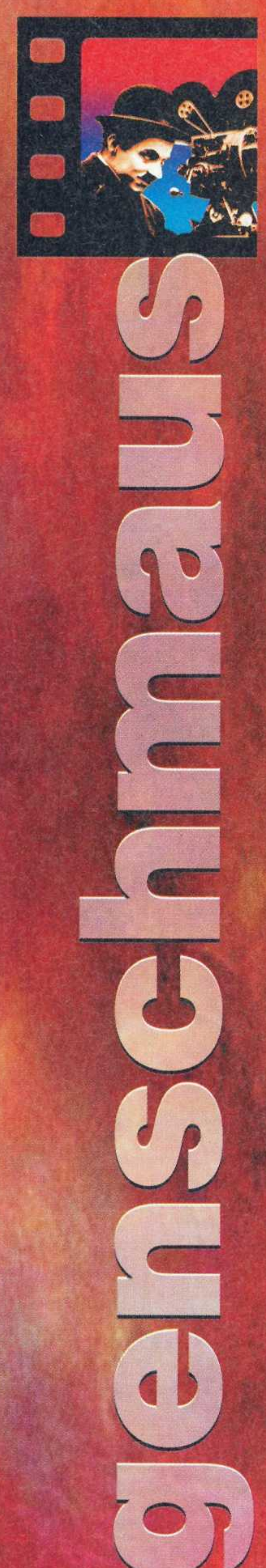
Einen echten Klassiker stellt die zehnte Karte dar. Um das HQ von Titan-Net zu knacken, gibt es keinen anderen Weg, als sich den Feinden direkt zu stellen. Klassischer Aufbau: schweres Gerät vorn, zweite Reihe die Ari und hinten die Versorgung. Mittendrin zur allgemeinen Verwirrung Buggys und Walker. Probleme dürfte es nur geben, wenn man sich die Partisanen nicht rechtzeitig vom Hals schafft. Eine kleine Abteilung dürfte aber ausreichen, um das HQ dieser grünen Störer zu besetzen. Im Norden auf einer Insel lauern die Kais, die in ihrer Werft später gemeine Kreuzer bauen. Also gleich mal anklopfen, oder besser noch die Tür zusammenschießen. Die Blauen kriegen übrigens später Verstärkung. Wenn es möglich ist, sollte man die Flugzeugfabrik der Kais im Norden besetzen. Ansonsten ist das primäre Target die Panzerfabrik hinter der roten Linie. Hat man die erst erobert und ein paar Runden gehalten, dürfte ein Sonntagnachmittagsspaziergang im Vergleich mit dem Gang zum HQ der Roten eine echte Herausforderung sein.

So, mehr gibt's nicht: Wer jetzt noch nicht geschnallt hat wie es geht, dem ist nicht zu helfen. Ein (ziemlich billiger) Trick noch, wenn es gar nicht geht: Einfach in den Trainingsmodus schalten und sich mal umschauen, mit was der Gegner auffahren kann. Übrigens: Die Data-Disk zu BI2 ist bereits kurz vor der Veröffentlichung. Also ranhalten – und zeigt dem Titan-Net, was 'ne Harke ist.



▲ Die letzte Karte: Kleiner Ausblick auf die letzte große Schlacht


Geheimnisse – Schätze – Abenteuer
Willkommen
beim großen
Gewinnspiel!
Magic of Endoria
Wer will einmal selbst in die Fantasy einsteigen? SUNFLOWERS, die Macher des märchenhaften Strategiespiels "Magic of Endoria" (Bericht in ASM 6/94), und die ASM holen eine(n) von Euch ins Land der Zwerge, Elfen und Zaubersprüche: Der erste Preis im ENDORIA-Gewinnspiel ist ein Platz beim großen Live-Rollenspiel-Ereignis
Legendsy 94
in Frankreich, vom 9. bis 23. 8. 1994, einschließlich Anreise, Verpflegung, Unterbringung im Zeltlager und so weiter. Der Gewinner darf sich auf das größtangelegte Live-Abenteuerspiel freuen, das es bisher gegeben hat.
Außerdem gibt es weitere tolle Preise für den 2. bis 14. Gewinner:
3 hochwertige Sporttaschen "Magic of Endoria"
10 lustige Brettspiele "Magic of Endoria"
Die Aufgabe:
"Magic of Endoria" ist ein Strategiespiel mit kräftigem Rollenspiel-Touch. Die Handlung wurde im Fantasy-Milieu angesiedelt. In diesem Spiel tritt wie in den meisten bekannten Fantasy-Romanen eine bestimmte Rasse auf, die sich auf das Arbeiten unter Tage spezialisiert hat. Diese Wesen gibt es auch bei der Legendsy 94. Jetzt die Frage an Euch: Um welche Wesen handelt es sich?
Benutzt für die Teilnahme am Gewinnspiel bitte die Endoria-Karte vorn im Heft und seid so freundlich, die daraufstehenden Fragen noch kurz mitzubeantworten. Einsendeschluß ist der 1. 7. 1994, es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter des TRONIC-Verlags sowie der Firmen SUNFLOWERS und BOMICO dürfen nicht teilnehmen.



Nackt, nackter, am nacktesten? Eigentlich Quatsch, denn ein Nackter kann nicht noch nackter sein, oder? Hier irrt der

Durchblick

Grammatiker, denn die nackte Kanone kommt nun in der 33-⅓-Version, und mit ihr stehen noch weitere interessante Filme vor der Tür.

Frank Drebin, alias Leslie Nielsen, ist zurückgekehrt, der Alptraum aller Schurken und Ganoven und der Polizei: **Die nackte Kanone 33 1/3** (UIP/Paramount, Start: 12.06.94). Der gute Frank hat sich in den wohlverdienten Ruhestand zurückgezogen und spielt den perfekten Hausmann. Franks Holde, die gute Jane (Priscilla Presley), macht derweil Karriere, und Frank bügelt Wäsche. Aufkommende Eheprobleme sollen von einem Eheberater gelöst werden.



▲ *Hausmann Frank Drebin (Nackte Kanone 33 ⅓)*

Just in diesem Moment tauchen die Exkollegen Detective Nordberg und Captain Ed Hocken auf. Sie benötigen Franks Hilfe bei einem neuen Fall. Der Ganove Rocco plant vom Knast aus ein großes Ding, und nur einer kann ihn zur Strecke bringen: Frank Drebin. Als Undercoveragent kehrt Frank für kurze Zeit in den kriminalistischen Alltag zurück.

Er schleust sich in ein Krankenhaus ein, wo er eine Spur von Roccos Plan vermutet. Diese Spur führt über den vollbusigen Krankenschwestervamp direkt in die örtliche Samenbank. Dort wird Frank ziemlich hart rangenommen. Als er wieder zu Hause bei Jane anlangt, stellt diese mit Empörung fest, was ihr Göttergatte getrieben hat. Voller Enttäuschung verläßt sie ihn.

Frank schleicht sich als Verbrecher in die Zelle Roccos ein und erfährt von seinem Zellenkumpel, daß der bei der alljährlichen Oscarverleihung eine Bombe hochgehen lassen will. Nach dem gelungenen Ausbruch kommt es zwischen Frank und Rocco zum klassischen Showdown. Mein Tip: Wer die ersten beiden Teile genossen hat, der wird diesen sicher nicht missen möchten.



Frisch in den Videotheken

Wolfgang Petersen, bekannt durch "Das Boot", hat mit dem Politthriller **In the Line of Fire** (Columbia Tristar, FSK ab 16) wieder einmal zugeschlagen. Clint Eastwood und John Malkovich sorgen in diesem Spektakel für spannende Unterhaltung.



▲ *Wie weit fliegt der denn noch? (In the Line of Fire)*

Secret-Service-Agent Frank Horrigan (Clint Eastwood) hat ein Trauma: Dallas. Bis heute fühlt sich Frank als Ex-Sicherheitsbeamter John F. Kennedys mitschuldig an dessen gewaltsamem Tod. Um so heftiger reagiert Frank, als ihm ein Attentäter telefonisch die Ermordung des gegenwärtigen Präsidenten der Vereinigten Staaten ankündigt. Das Weiße Haus hält Frank lediglich für einen Wichtigtuer. Doch die schlimmsten Befürchtungen des Ex-Leibwächters werden wahr: Der Attentäter (John Malkovich) ist eine menschliche Killermaschine, ausgerüstet mit modernster Technik und kaltblütiger Skrupellosigkeit. – Meine Meinung: Petersen sorgt mit dieser Starbesetzung für absolute Hochspannung.



▲ *Was macht dein Ehering in diesem wildfremden Haus? (Die Sache mit dem Feuer)*

Eine Komödie steht uns mit **Die Sache mit dem Feuer** (Columbia Tristar, FSK ab 12) ins Haus. Die Brüder Foudroyant sprühen vor Feuer: Wilder (Arliss Howard) ist der Ordentliche, der seine brandheißen Neigungen zum Wohle der Allgemeinheit in den Dienst der freiwilligen Feuerwehr gesteckt hat. Ganz entgegengesetzt ist Wallace (Dennis Quaid), der sich als zündelnder Clown in Wilders Stadt hervortut. Brisant wird's, als Bürgerschreck Wallaces alte Liebe zu seiner Schwägerin Vida (Debra Winger) entflammt. Der gehörnte Wilder ist nicht in der Lage, den so entstandenen Flächenbrand zu löschen. – Ich denke: Ein amüsanter und unterhaltsamer Film.

Wieder etwas für die Lachmuskeln liefert Mel Brooks mit **Robin Hood – Helden in Strumpfhosen** (Columbia Tristar, FSK ab 6). Prinz John (Richard Lewis), der königliche Spinner, regiert wie ein Irrer. Der Sheriff von "Rottingham" (Roger Rees) denkt immer nur an das Eine. Doch Maid Marian (Amy Yasbeck) träumt lieber von Robin Hood (Cary Elwes). Nur, der Heldenhafte hat schwer zu tun: den Sheriff veräppeln, Prinz John ein wenig kitzeln und ein Bogenturnier gewinnen. Also Helden in Zeitnot. Wenn er all die Dinge hinter sich bringen würde, dann hätte Robin endlich Zeit für Maid Marians Keuschheitsgürtel. Aber der beginnt ja schon langsam zu rosten. – Extratip: für Freunde des absolut abgedrehten Geschmacks.

Ein weiterer Film, der die Lachmuskeln strapaziert, kommt mit **Wagen 54 bitte melden** (Columbia Tristar, FSK ab 6) in die Videotheken. Die Hauptperson ist der wichtigste Zeuge der USA. Nur: Leider sind seine Bewacher die größten Knalltüten in



▲ *"Nur Die", das ist die Größte... (Robin Hood)*



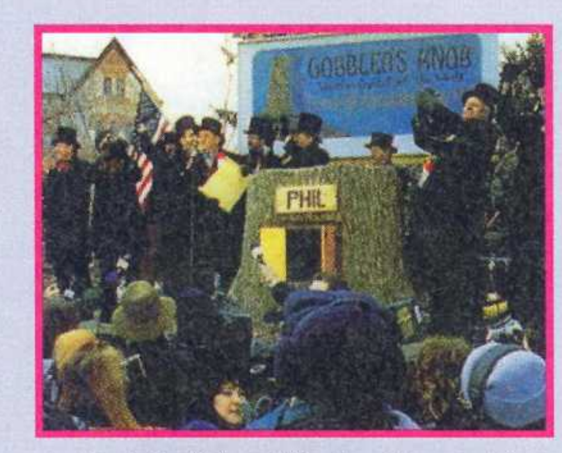
▲ *Wagen 54 bitte melden*

Uniform. Sergeant Toddy (David Johanson), der mit dem leichten Schatten, hat soeben seinen letzten Partner überfahren. Captain Muldoon (John McGinley), der Neue, schießt am liebsten auf Gemüse. Und zwischendurch versorgt Chaos-Cop Toddy den kontaktgestörten Muldoon mit reizenden Miezen. Mafia-Zeuge Hortz (Jeremy Piven), der piekfeine Schnösel, fürchtet um seinen Verstand – und um sein Leben. – Meine Meinung: kurzweilige Unterhaltung für groß und klein.



Für Sammler

Für Bill Murray ist heute gestern und morgen auch in **Und täglich grüßt das Murmeltier** (Columbia Tristar, FSK ab 6). TV-Wetterfrosch Phil (Bill Murray), der Berufszyniker, haßt diesen Tag: Jahr für Jahr muß er hinaus in die tiefste Provinz, ins unaussprechliche Punxsutawney reisen, um dann von Murmeltieren als den ersten Frühlingsboten am Groundhog Day zu berichten. Schauderhaft! Nicht einmal die aparte Produzentin Rita (Andie MacDowell) kann Phil aufmuntern. Doch dieses Jahr ist alles anders. Der Groundhog Day wird so oft wiederholt, bis Griesgram Phil ein für allemal geläutert ist. – Den Film gibt's im Juni für 39,95 DM im Handel. Tip: Kauf lohnt sich.



▲ *Und täglich grüßt das Murmeltier*



▲ *Glengarry Glen Ross*

Eine Starbesetzung hochkarätiger Kinogiganten stellt sich in **Glengarry Glen Ross** (Columbia Tristar, FSK ab 12) dem Publikum. Al Pacino, Jack Lemmon, Alec Baldwin, Ed Harris und Alan Arkin spielen in diesem packenden Film die tragenden Rollen. Zur Story: Ricky, Shelley, George und Dave sind Grundstücksspekulanten der alten Schule. Sie sind verschlagen, trickreich und mit allen schmutzigen Wassern gewaschen. Doch dem neuen Konzernmanagement ist das noch zu wenig. Ein brutaler Verkaufswettbewerb soll den Jungs Beine machen. Wer verliert, fliegt. Ricky, Shelley, George und Dave zerfleischen sich gegenseitig im gnadenlosen Kampf um die Kunden. – Der Film voll Hinterlist und Tücke ist ab Juni für 39,95 DM im Handel erhältlich. Mein Tip: Wer's fies mag...

Für Kids und Comicfreaks

X-Men, die netten Mutanten aus der amerikanischen Comicschmiede Marvel Comics, sind nun auch im deutschen Fernsehen zu sehen. Die Firma PolyGram Video veröffentlicht sechs Cassetten mit je zwei Episoden zum Preis von jeweils 29,95 DM. Alle Filme sind für Kinder ab 12 Jahren geeignet.

Die Serie beginnt mit **Jagd auf Mutanten** (PolyGram Video, FSK ab 12): Eine schöne junge Mutantin namens Jubilee wird von riesigen Wachrobotern angegriffen. Rogue, Storm und Gambit entfalten all ihre X-Men-Superkräfte, um sie zu retten. Mit der Hilfe von Professor Xavier finden sie heraus, daß der Angriff der Wachroboter nur ein Teil des hinterhältigen Plans ist, alle bisher bekannten Mutanten auszulöschen.

Zwei Freunde und **Die Rivalen** heißen die Filme auf der zweiten Cassette. Die X-Men kämpfen dafür, den hinterhältigen Plan zu vereiteln, alle Mutanten in einer Computerdatei zu erfassen und sie danach auszulöschen. Bei diesem Kampf sehen sie sich plötzlich mit der größten Mutanten-Bedrohung überhaupt konfrontiert: mit Magneto! Professor Xavier schließt sich Cyclops, Rogue, Storm und den übrigen X-Men an, um in einem verzweifelten Kampf Magnetos unmenschliche Schreckensherrschaft des Chaos und der Zerstörung zu beenden.

Das war's für diesmal. Viel Spaß beim Kinogehen und Videosehen!







▲ *Die X-Men im gedruckten Strip: Packt Oberbösewicht Magneto!*



Ohren-Power

Freak-Show

Tagchen, wieder einmal gibt's eine Mischung aus Altbekanntem und völlig Neuem. Den Vogel schoß diesmal Flugschädel ab. Aber auch Beck, Spacemen 3 und Screamin' Jay Hawkins haben gute Produkte abgeliefert.



Flugschädel
Flugschädel (D.D.R.)

Das ist ja wieder mal typisch deutsch. Da kommt 'n Begriff auf, und die Deutschen nehmen alles wortwörtlich. Die Rede ist wieder einmal von Crossover. Normalerweise ist "Crossover" ja 'ne Mischung aus Hip Hop und Metal. Flugschädel aus Lübeck geht noch eine Stufe weiter, brettert den Nachbrenner rein und knallt alle Stilrichtungen in einen einzigen Song. Kurze Stimmensamples in die Breaks von knallharten Metallriffs. Industrial-Soli, Trash und ein winziger Hauch von Techno werden zu einem derben Anarcho-Cocktail zusammengemixt, der an die älteren Sachen der Einstürzenden Neubauten auf Speed erinnert. Ich will mich ja nicht zu weit aus dem Fenster hängen, aber da könnte wirklich eine eigenständige Musikrichtung aus Deutschland entstehen, die wie der Krautrock in den 70ern international anerkannt wird. Flugschädel sollte man auf jeden Fall im Auge behalten. Mein Kumpel Stefan erzählt, daß die Dinger in London bereits in allen Plattenläden rumliegen und ordentlich verkauft werden. Meine Meinung: Geiiiil!

»Bretthart«

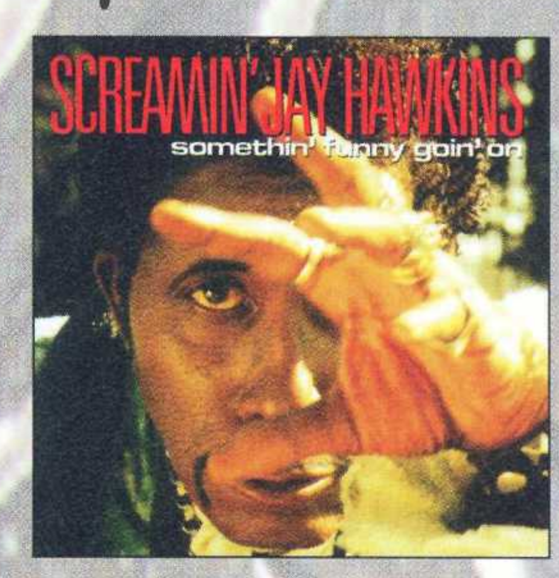
Die vorgestellten Scheiben wurden uns vom Malibu-Versand, Hamburg, zur Verfügung gestellt.



Spacemen 3
Dreamweapon

Für mich gehören Spacemen 3 immer noch zu den Favoriten der Sex-and-Drugs-and-Gothic-Szene. Auf der **Dreamweapon** sind drei Live-Sessions, die ordentlich ins Hirn gehen. Soft, smooth krallen sich die monotonen Rhythmen im Kopf fest, bilden ihr Eigenleben und lassen die grauen Zellen in einer Spirale aus Zeit und Raum verharren. Zwar sind/waren die Jungs von Spacemen 3 normalerweise doch etwas tanzbarer, bringen aber auch hier echte Qualitäten. Mit sauberem Improvisationstalent geben sie der New-Age-Musik eine Absage, die sich gewaschen hat. Sphärische Klänge, die das Gehirn einlullen, sind nicht die Sache dieser Briten. Eine starke Scheibe der ansonsten rauheren Band.

»Hirn-Spiralen«



Screamin' Jay Hawkins
Somethin' Funny Goin' on
(Demon Records)

Ein Klassiker des Rhythm-and-Blues hat neuen Stoff auf den Silberling gebracht. Screamin' Jay Hawkins ist wieder ein Fall von Pech. Wäre er mit in den Blues-Brothers-Film reingerutscht – und er hat das Zeug dazu –, wäre er jetzt ein Kultstar in Deutschland. So spielt er hier nur zweite Geige. Und das, obwohl er dermaßen gute Songs für Sommerabende macht. Mit "Somethin' Funny Goin' on" könnt Ihr den Sommer in der Konserve kaufen. Klasse Scheibe ohne Hänger. "I am the cool" steht dem Sommerklassiker "Fever" in nichts nach. Good Feeling! Hier gibt's die Roots des Rock in neuer Auflage.

»Cool Summer«

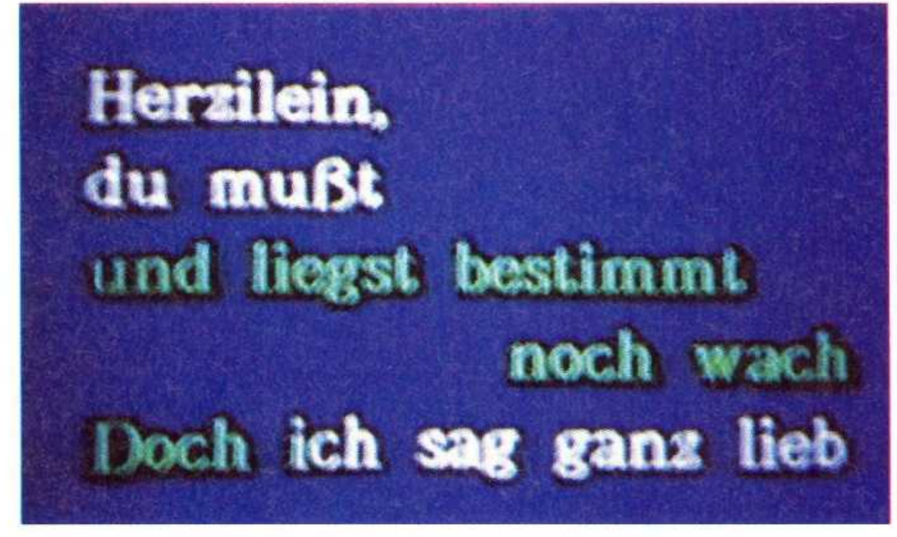


Beck
Mellow Gold (Geffen Records)

Alle Nase lang läuft gerade "Loser" von Beck auf MTV und Viva. Doch auf der Scheibe gibt's noch mehr Perlen. Fast ausschließlich mit Slide-Gitarre und Minimalschlagzeug bringt Beck frischen Wind in die Grunge-Szene. Die, so heißt es ja allen Ortes nach Cobains Tod (Frontman von Nirvana), liegt im Sterben. Blödsinn, sage ich: Warum soll ein Hansel eine ganze Ära zusammenbrechen lassen. Hat Jim Morrison von den Doors ja auch nicht geschafft. Beck macht ruhigen Folk-Rock mit dem Flair der Grunge-Bewegung. Einerseits klingt er wie ein restlos besoffener Bob Dylan, andererseits macht er eine gute Figur als Prophet der New Generation. Starker Stoff von einem Typen, der jung ist und voller Ideen steckt. Nach dem vierten Hören kommt so richtig Feeling für die Scheibe auf.

»Dylan des Grunge«

Die beiden Karaoke-Programme, die wir in einer der letzten Ausgaben vorstellten, haben einen Nachteil: Man muß sie erst mal auf PC installieren und den dann auch noch dorthin mitschleppen, wo man singen will. Es geht aber einfacher, vorausgesetzt, man besitzt ein Amiga CD32.



▶ *Töpfchen, Leute, heute gibt's Schmalzbrot*

Karaoke-Fieber (II)

Man nehme ein Amiga CD32, schließe es über Antennenkabel oder Videoport an einen Fernseher an, verbinde die beiden Audio-Ausgänge mit einer Stereoanlage – und schon kann das große Singen losgehen. – Wie bitte, was meint Ihr? Ja klar, daß man sich zuvor eine oder mehrere Karaoke-CDs besorgt haben muß, versteht sich von selbst.

Zwei CDs mit deutschen Schlagern und 79 (!) mit englischen Titeln – meist Oldies – stehen übrigens zur Auswahl. Die englischen laufen unter der Bezeichnung **DK Karaoke**, die beiden deutschen Vertreter unter **Star Voice Karaoke**; beide werden über die Grenville Trading International (GTI) in Oberursel vertrieben.

DK KARAOKE

Amiga CD32, 99 DM, Hersteller: **Daiichi Kosho**, USA, Muster von: **GTI GmbH**, 61440 Oberursel.

Technisch sind beide Programme identisch: Die Schrift ist anfangs weiß, und wenn der entsprechende Texteinsatz kommen muß, färbt sie sich allmählich. Hier besteht ein entscheidender Unterschied zu den PC-Programmen: Es werden nicht gleich die ganzen Worte farblich unterlegt. Die Farbe "wandert" in genau dem Tempo über die Buchstaben, in dem der Text auch gesungen werden muß. So werden auch Karaoke-Anfänger schnell erkennen, daß bei "My Way" just diese beiden Worte ziemlich "langgezogen" und daß bei "At the Hop" der Text in einem atemberaubenden Tempo gesungen werden muß.

Klar, wer die Originale kennt, wird ein leichteres Spiel haben. Wer sie nicht kennt, hat auch kein Problem: Die Grundmelodie wurde unterlegt, was aber beim Dazusingen nicht mehr auffällt. Mit einem Mischpult der besseren Sorte läßt sich die Unterlegung für eine echte "Trockenübung" problemlos ausfiltern.



Der Katalog zu den CDs ist zum einen nach Titeln, zum anderen nach Interpreten geordnet. Wer also eine Stimme wie Elvis hat, wer die Beatles nachahmen oder wer wie Old Blue Eyes Frank Sinatra auftreten will, findet das richtige schnell und einfach. Auch Anhänger von Hape Kerkeling, Nicki bzw. den Wildecker Herzbuben kommen nicht zu kurz. Meine persönlichen Lieblingsstücke: "My Way", "Strangers in the Night", "In the Ghetto", "Teddy Bear", "Take Good Care of my Baby" sowie (nicht lachen) "Aber bitte mit Sahne", "An sieben Krücken mußt du geh'n" und "Die kleine Kneipe".

Ein Komfort ganz besonderer Art: Wenn die Sänger eine Pause haben, wird oft eine Grafik eingeblendet (passend zum Lied). Oder es gibt einen Counter, der die Sekunden bis zum nächsten Einsatz runterzählt. Gerade das ist für Leute, die den Titel nicht kennen, eine ganz große Hilfe.

Soundtechnisch gibt es nichts zu beanstanden. Auch wir haben im Rahmen unserer Autohaus-Tour diese Karaoke-CDs eingesetzt. Dabei zeigte sich oft, daß die Hemmschwelle vor einem Versuch bei vielen Leuten sehr groß ist. Aber wenn sie erst einmal angefangen haben, dann wollen sie (fast) nicht mehr aufhören.

STAR VOICE KARAOKE

Amiga CD32, 119 DM, Hersteller: **Zitrone Musik GmbH**, Karlsfeld, Muster von: **GTI GmbH**, 61440 Oberursel.

Daß DK Karaoke und Star Voice Karaoke in erster Linie für den professionellen Einsatz zugeschnitten sind, dürfte klar sein. Andererseits wollen viele ihre Party, Hochzeitsfeier oder ähnliches mit Karaoke aufpeppen. Klar, 99 DM für die englischen und 119 DM für die beiden deutschen CDs (pro Stück, versteht sich) sind kein Pappenstiel, und private Anwender werden sich die Ausgabe deshalb zweimal überlegen. Kein Problem: Die komplette Serie kann auch übers Wochenende gemietet werden, und das ist sogar sehr preiswert. Nähere Informationen gibt es direkt bei GTI, Zimmersmühlenweg 73, 61440 Oberursel, Telefon 06171/85939 (Karaoke-Hotline). Wer auf der Suche nach neueren Titeln ist, dem sei schon mal der Name **Sunsoft** ans Herz gelegt (auch bei GTI erhältlich). Die ersten fünf CDs stellen wir beim nächsten Mal vor.



Positiv: Zeitgenaue Darstellung des Textes, Time-Counter, große Auswahl an englischen Titeln, originalgetreues Playback.
Negativ: Hoher Preis

Kleinanzeigen

BIETE SOFTWARE

AMIGA

Verk. Amiga-Originale: Monkey Island 2, Goal, Der Patrizier, Lotus 3, Pinball Fantasies, Lemmings 2, Lionheart, Kings Quest 5 für je 40 DM. Die Siedler 50 DM. Tel.: 02233/70120, Thomas Gatsche

Verk. 11 Topspiele + 6 Anwenderpr. für nur 400 DM; z.B. Mad-TV; Elvira I+II; EM; Civilisation; Indy 3; Sensible Soccer 92/93; Penthouse; Silent Service II u.v.a. alles kompl. D. Tel.: 06261/37517

50 Amiga-Orig. zu verk., Monkey 1+2, Lure of Temptress, Wing C., Sp. Quest 1–4, Larry 1+2, Eye of Beh., Wizardry 6, Heart of China, Rise of the Dragon usw.; Tel.: 09264/1467, Markus Popp

F1 Grand Prix, Kaiser, Wing Commander, Indiana Jones, Wings, Civilization je 30 DM; African Raiders, Impact, Power Monger je 10 DM; Mig 29, ADS, F16 Combat Pilot je 20 DM; Tel.: 05834/258

Ween, Legend, Space Q5, Wahlaan 20 DM; Opus Directory 40 DM, Amiga System 2.0 incl. ROM u. Handbücher 50 DM; Die Siedler 45 DM; Tel.: 09953/2973

Verk. Orig.-Spiele für A500: Patricier, 1869, Lof, Black Crypt, Hillstar, Abanoned Places, Klax, Loom, Muds, Realms, Populous, Coloris, Turrican. à 30,– DM; Tel.: 07542/21094

Biete Software für Amiga (500/1200) & PC!! Tel.: 05731/40094; Biete ebenfalls diverse Gameboy-Module!!

AMIGA-ORIGINALE: Monkey Island 2, Eishockey Manager, Goal, Die Siedler, Lotus 3, Lemmings 2, Der Patrizier, Pinball Fantasies, Lionheart je 40,– DM; Leander, Space Ace 2, je 30,– / 02233-70120 (Thomas)

Verkaufe Amiga-Originale: BMPro, Indy 4, Lemmings 2, Uridium 2, RRT, Monkey Island 2, Mad TV, D.Strike, Syndicate, W. Commander, Fire & Ice etc.; Tel.: 05382/4858 auch Ankauf

PC

35 DM / S 250 für jedes PC-Original. Verkaufe meine Softwaresammlung wie Sam&Max, Kyrandia 2, Doom, Goblins 3... CD-ROM Journeyman Profect, Hannibal und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrisserg. 2, A-8773 Kammern

Verk. PC-Orig. Bt. Isle 2, Warlords 2, Perf. Gen. je 70, Elite 2, B17, Ultima 6 Secrets, Infocom 1+2 je 50, Panzer Battle, Steel Empire, Lord o. Rings 2 je 30; suche Strategiesiele (Tausch mgl.) 07531/34717 Jens (Anrufb.)

PC-Originale + N.N. Air Warrior 60,–; Strike Com. 60,–; Tornado 60,–; SCE. Flight 4 ab 30,–; Winzer 40,–; Links 386 50,–; Pinball Dreams 60,–; Gamecard Gravis 30,–; 02822/52415; 19⁰⁰

Verk. ca. 25 Original-PC-Spiele (z.B: Civilization, M12, Larry 5...); Gratisliste anfordern unter Tel.: 089/153954 (nicht vor 17 Uhr)

Verkaufe für PC und PC-CD-ROM Spiele. 1 Monat alte. Rudolf Stender, Dorfstr. 2a, 23562 Lübeck, Tel.: 0451/55605

PC-Originale: Lands of Lore 50,–; King's Quest 6 40,–; Simon the Sorcerer 40,–; X-Wing 30,–; UGH 25,–. Tel.: 06629/6611

Originalspiele für PC: Pirates Gold 50,–; Monkey Island II 50,–; Indy IV 40,–; Christmas Lemmings 30,–. Für Atari ST: Originalspiel: Oh, no more Lemmings 30,–. Tel.: 0228/638436

Sie suchen Shareware zu günstigen Preisen? Kein Problem. Bei uns bekommen Sie alles was Sie benötigen, von A–Z. Liste mit 5 DM als Schein oder in Briefmarken bei Stephan Niefanger, Strandpromenade 26, 63110 Rodgau anfordern **G**

PD/SW Katalogdiskette kostenlos. Tel.: 02191/666263 Mo.–Do. ab 16 Uhr **G**

Verk. Orig.-Sp. KQ 6 (D) 60,–; E.B2 (DA) 50,–; MM3 (D) 55,–; NJ2 (D) 35,–; Godf. (DA) 30,–; WAXW. (DA) 20,–; Simon (D) 65,–; Star T. (DA) 30,–; Silent S.2 (DA) 20,–; B.17 (DA) 35,– . Alle Sp. NEU: Doom Share. CD 10,–; Tel.: 0731/60626 ab: 18.00

Verkaufe CD-ROM-Spiele: Rebell Assault für 60,– DM, Ultima 8 – Pagan für 80,– DM, Zusammen nur 120,– DM. Tel.: 089/603301 (Stefan). Suche Tunnels & Trolls auf HD!

Verkaufe PC-Spiele: Subware 2050 (50), Silent Service 2 (30), Hardball 3 (30), auch Tausch gegen DS 12 oder Elder Scrolls – Arena möglich. Tel.: 089/603301

Verkaufe an MPS-Fan: Taskforce 1942, Mantis, Tornado (CD), Je 50,– DM, alles Originale und 3 1/2 Zoll; Tel.: 08294/1669 Mittwoch von 18–19 Uhr (Erich)

Löse meine Softwaresammlung auf!! Biete diverse Software für PC, Amiga (500/1200). SNES und Gameboy. Tel.: 05731/40094

PC-Originale: Ufo 80 DM, Privateer + Speech 80 DM, Ravenloft 70 DM, Comanche incl. Missions 70 DM, Doom CD 60 DM, Shadowcaster 50 DM, Tel.: 07151/41066 (Thomas) ab 19 Uhr

Verkaufe PC-Originale: Zu sehr billigen Preisen!!!! Absolut virusfrei!!! Tel.: 07176/2277

Verkaufe PC-Originale: Strongh., Elite 2, Indy 4, Monkey 2, BMP, EHM, Taskforce 1942, NHL Hockey, Mad TV, Wizardry 7, W. Commander 2, Dune 2 etc; Tel.: 05382/4858 auch Ankauf

Verk.: Gabriel K., PQ 3, Day of Tent., PQ 4, Indy 4, Civi., A-Train, SQ 4, KQ 6 CD-ROM: S. Holmes 3, Goblins 3, Mega Race, Return t. Z., Mad Dog McGree, Rebel A.; je 50 DM; 06201/71848, Alexander 14 – 16 Uhr

Verkaufe GÜNSTIG PC-Originale: Anstoss, Sam&Max, BMP 2, Burntime, D.o. the Tentacle, D.S. im Silbersee, Star Trek (J.R.), Flight Sim Toolkit, T2 (T.A. Game), Eishockey Manager, Prince o. P. 2, E.o.t. Beholder 3, Street Fighter 2, Award Winners (G.E.), Dark Sun (S.L.); meldet Euch bei Ingo 05254/67031; 40–65 DM!!!

Noch mehr GÜNSTIGE PC-Originale: Premier Manager, Soccer Manager, Front Page Sports Football, Kaiser, Alcatraz, Basket Master, RBI II Baseball, Grand Monster Slam, Rampart, Savage, The Battle of Britain (T.F.M. Vol. 1); anrufen 05254/67051, Ingo; 10–50 DM!!!

PC-Orig.: Fleetdef., TFX, Strike Com., Gabriel KN; Inca 2, Hand of Fate, Synd., Freddy Pharkas für je 50,–; Mortal Com., Indy Car, Lothar Matth., B-Wing, Xanth, Lands of Lo., Star Trek 1, Jurassic , für je 35,– (mit Bücher), Tel.: 07152/904898

35 DM/S 250 für jedes PC-Origianal. Verkaufe meine Softwaresammlung wie Sam & Max, Kyrandia 2, Doom, Goblins 3... CD-ROM Journeyman Profect, Haniball und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrisserg. 2 A-8773 Kammern

Preisschocker! CD-ROM's zu knalle-Preisen wegen Geldnot! Z.B.: Rebel Assault – 60 DM, Strike Commander – 50,– Indy 4 – 50 DM, Maniac Mansion 2 – 50 DM u.s.w.! Tel.: 02131/548964

Verkaufe: Ultima 7/1+Forge of Virtue (50 DM), Underworld 1+2 (je 40 DM), Reach for the Skies (30 DM); Alles original! Tel.: 05631/8602 oder 62635!!!

Preisschocker! CD-ROM's zu Knaller-preisen wegen Geldnot! Z.B.: Rebel Assault – 60 DM, Strike Commander – 50,– Indy 4 – 50 DM, Maniac Mansion 2 – 50 DM u.s.w.! Tel.: 02131/548964

Verkaufe/Tausche: M.o. Endoria (50) WC 2 dt. (35), MM4 (20), EOB 3 (30); Bat. Isle data 2 (25), Powermonger (30). Suche Rollenspiele a.A.; Tel.: (0671) 65818 Jörg

KONSOLE

Super NES + 13 Spiele, Super Probotector, Powermonger, Spiderman, Super WWF, Super Castlevania IV, Euro Football-Champ., Mortal Combat, Zelda usw.; Tel.: 06752/4824 VB: 800,– DM

Verkaufe NES mit 4 Controllern und 11 Spielen für 299 DM. Kaum benutzt. Tel.: 0711/8177455

Viele ältere SNES-Spiele günstig abzugeben. Löse außerdem Manga-Videos. auf. Neo Geo PAL f. 500,– zu verk. u. diverse Spiele. Suche div. Hong Kong Adressen! Tel.: 02872/8411. Ab 18.30 Uhr

Super Angebot! SEGA-Megadrive + 2 Controlpads + SONIC I komplett für nur noch 160,– DM; Tel.: 07244/94379 (nach 17 Uhr)

SUCHE SOFTWARE

AMIGA

SSi – Rollenspielfan sucht für Amiga "Curse of the Azure Bonds" meldet Euch bei 0208/873068

KONSOLE

Verk. S.NES dtsch. mit 5 Spielen für 400 DM. Verk. Super NES US mit 10 Spielen für 700 DM, Amiga 500 mit 10 Spielen für 400 DM; Tel.: 09264/1467, Markus Popp

BIETE HARDWARE

AMIGA

Verkaufe 4 MB RAM-Board mit Uhr, für A1200. Erhöht die Rechenleistung durchschnittlich um 30%. Preis: 350 DM! Tel.: 05426/2316 (Thomas)

Amiga 500, 1 MB, ext. Laufwerk, 1084S Farbmonitor, 5 Originalspiele, Virusfalle, 90 Disketten, Sonst. Zubehör, Preis: 800,– VB, Tel.: 06438/4174, Karsten Jost, 65510 Hünstetten

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Hard- und Software! Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Festplatte für Amiga, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Festplatte für Amiga, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Festplatte für Amiga, Tel.: 02624/6435

!! Spottbillig A-500 !!!++!!! Verkaufe Amiga 500 mit vielem Zubehör auf Abfrage (Monitor); Preis nach Vereinbarung; Tel.: 05137/77607 (Daniel ab 16 Uhr)

Verkaufe Amiga-CDTV mit Laufwerk, Tastatur und Maus. VB: 450,–; Tel.: 08709/2039

Amiga 500 OS.1.3/2.0, 5 MB RAM, 130 MB Festplatte 2. LW, Monitor 1084, ca. 250 Disketten, int. LW leicht defekt, für nur: DM 750; Tel.: 02831/2482 ab 18 Uhr – Markus

Verk. Amiga 1200, 200 MB HD, 200 Disks, 4 MB Fast RAM (50 MHz), Comp.-Tisch, Opt. Maus, 2 Joysticks, div. Zubehör für 1900 VB Tel.: 05361/35579 (Anrufbeantworter)

ST

Telespiel Atari 2600 kompl. mit 5 Kassetten u. 3 Joysticks VB: 120 DM, Tino Stölzer, Königsbrücker Str. 18, 01896 Pulsnitz, Tel.: 035955/44872

PC

Verkaufe Hard- und Software! Tel.: 02624/6435

Verkaufe Speichererweiterung für AMIGA! Tel.: 02624/6435

Verkaufe PC Complett-System! Tel.: 02624/6435

Verkaufe Festplatte für PC, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Festplatte für PC, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Motherboard für PC, Tel.: 02624/6435

Verkaufe CD-ROM für PC, Tel.: 02624/6435

Verk. 486DX50 215 MB Fpl. 3,5+51/4 Laufw., Tower, VGA-Karte, 4 MB-RAM, 14-Zoll-Monitor, 256 K Cache, Soundblaster, DOS 6.2, Joystick (Gravis), Computer-Schreibtisch, Ledersessel, viele Orig.-Software, Tastatur, Mouse, viele Computerzeitschriften. VB. 3200 DM; Tel. 06196/75101

Schweiz! Verkaufe Soundblaster 16 (Creative Labs) für fr. 250,–, Modem, Orig.-Software, etc. Bitte Liste anfordern! Ph. Kurz, Amsleracherweg 13, 5033 Buchs

KONSOLE

Verkaufe: SNES PAL, Mario Kart PAL, Super Marioland PAL, Zelda 3 PAL + (Lösungsbuch), Famicom (NTSC) RGB mit SVHS-Kabel, Star Fox (Japan.), sehr günstig. Tel.: CH 056227735

NEC Turbo-Duo US/jap. Umschalter CARD-CD-ROM-Audio-System, 15 Card 5 CD-ROM Spiele, einige jap. orig. S.W: RTYPE Gunhed usw.; Tel.: 02302/51390 VB 1700,–; Konsole ca. 1 Jahr alt

ANDERE

Viele ältere SNES-Spiele günstig abzugeben. Löse außerdem Manga-Videos. auf. Neo Geo PAL f. 500,– zu verk. u. diverse Spiele. Suche div. Hong Kong Adressen! Tel.: 02872/8411. Ab 18.30 Uhr

SNK-Spiele, Art of F., Baseb. 2020, C-Rossed SW., Fatal F., Ghost Pilot, King of M. I+II, Last R., Mutation N., NAM 1975, Songoku, World H., 8 MAN, Super Spy, Robo Army, Cyberlib, Musik-CD's v. div. Spielen, Preis VHS! 08856-9889

SUCHE HARDWARE

AMIGA

Suche 20–40-MB-Harddisk anschlußfertig für den ST. Angebote an: Stefan Wies, Peter-Loer-Str. 37, 41462 Neuss

ST

Suche Originalspiel Lost Patrol mit Handbuch und ohne Programmfehler für Atari oder PC. Biete DM 60,–. Tel. 089/1507919

PC

Suche Originalspiel Lost Patrol mit Handbuch und ohne Programmfehler für Atari oder PC. Biete DM 60,–. Tel. 089/1507919

Suche alle SSI-Rollenspiele sowie Might and Magic II und Fate Gates of Dawn, Horst Bartl, 08764/8190

KONSOLE

Verkaufe, tausche und kaufe für SNES und Mega Drive auch ganze Sammlungen. Suche immer neueste Spiele aller Art! Evt. auch andere Konsolen. Tel: 07724/7747 (Martin & Moni)

Verkaufe, tausche und kaufe für SNES und Mega Drive auch ganze Sammlungen. Suche immer neueste Spiele aller Art! Evt. auch andere Konsolen. Tel: 07724/7747 (Martin & Moni)

TAUSCH

Suche ständig Tauschpartner für PC-Spiele, nur Originale! Liste an und von: Lothar Reinelt, Bahnhofstr. 1, 82278 Althegnenberg, Tel.: tagsüber 08202/8826

Tausche Games für: MD, SNES, MCD, GB, GG und MS. Habe die neuesten Games z.B. Sonic 3, Night Trap, Wing C., Wolf CD, SF 2 u.s.w. suche NHL 94 CD, Mortal K. CD, Royal Runble (MD) u.s.w.; Tel.: 0203/448199 oder 0203/442916

Tausche Rebel Assault!!!! z.B. gegen TFX, Underworld 1/2 -CD, Die Siedler, Sam&Max, Ultima 8 oder 70 DM; Tel.: 08636/1623 (Martin)

VERSCHIEDENES

100 DM Nebenverdienst täglich! Legale, leichte Tätigkeit. Info geg. frank. Rückumschlag bei: S. Schindler, Gößnitzer Str. 13, 04639 Ponitz

ACHTUNG - AN ALLE ASM-SAMMLER!! Die einmalige Chance! Verk. ASM-Hefte Nr. 5–9/86 und Nr. 1–3/87. Ruft an und nennt mir Euer Gebot bis zum 31.08.94, Tel.: 07654/8788

Briefspiele! Mach auch Du mit! Infos: Andrea Viehl, Hardtweg 16, 35447 Reiskirchen

Biete ASM 6+7/88 – 12/88 (1 DM), Jahrgang 89, 90, 91 (je 6 DM), Jahrgang 92, 93 (je 10 DM), alle 60 Hefte zus. für unglaubliche 35 DM!!! Preise zzgl. Porto! Tel.: 0201/502990!!

Sie brauchen Farbausdrucke Ihrer Grafiken? Senden Sie Disk mit Grafik und 5 DM (Schein) Bearbeitungsgebühr an Stephan Niefanger, Strandpromenade 26, 63110 Rodgau. Innerhalb einer Woche haben Sie Ihr buntes Bild auf einer DIN-A4-Seite **G**

Sie glauben an die Sterne und Horoskope? Lassen Sie sich von uns ein 5–10Seitiges erstellen. Name, Geb.-Datum, Uhrzeit, Ort und 10 DM einsenden, und Sie erhalten Ihr Horoskop innerhalb von 5 Tagen. Bei 20 DM erhalten Sie ein sehr umfangreiches. Nähere Informationen erhalten Sie durch Einsendung von 2 DM in Briefmarken bei Stephan Niefanger, Strandpromenade 26, 63110 Rodgau **G**

GELD und ERFOLG durch GEHEIMES WISSEN, einzigartiger Lehrgang, jetzt lieferbar. Info bei: Lutz Stradmann, Bgm.-Peters-Str. 58, 37154 Northeim **G**

Suche Überraschungseier-Figuren aller Art. Verk. ASM ab 88 St. 5,– DM + Joker ab 3.90 St. 5,– DM. Tel.: 07542/21094

Bis zu 100 DM Nebenverdienst tägl.! Für jedermann sofort durchführbar, leichte Tätigkeit von zuhause aus! Frank. Rückumschlag: H. Habenicht, Blumenau 113, 22089 Hamburg

ASM 2/92–10/93 je 8 DM. Extrahe. Nr. 1/2 je 16 DM. Spezialhe. Nr. 17, 18, 19, 20 je 10 DM. Power Play 2/91–11/93 je 7 DM. Specialheft Nr. 1, 5 je 10 DM AJ 10/90–1/91, 3/91–10/91 je 8 DM; Bernd Schmitfranz, Münsterstr. 116, 33428 Harsewinkel

Hoher-Heim-Nebenverdienst!!! Adressenschreiben für Versandagenturen. 70/200 DM/Tag. Unterl. gg. 2 DM Rückp (in Briefm.): Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim

Unabhängiger Nebenverdienst. Bis zu 50 DM täglich! Ideal für Schüler. Völlig legal – kein Risiko; Info bei: Ulrich Meczulat, Fuchsienweg 21A, 12357 Berlin

TOP NEBENVERDIENST 100 DM täglich, leichte Tätigkeit von Zuhause aus; Info von R. Cremer, Röhtgenerstr. 28, 52249 Eschweiler (frank. Rückumschlag)

ASM-Hefte 5,– DM+NN 1988: 2, 3, 12; 1990: 4, 7, 10, 11, 12; 1991: 1, 3, 4, 6, 7, 10; 1992: 1, 3, 5, 6. 1993: 1, 3, 6. ASM Spez. 4/86, 2+3/88, 6/89; PC Original Pinball Dreams 40,– DM; 02822/52415 Ab 19⁰⁰

STELLENMARKT/ FREIE MITARBEIT

Seriöser Verdienst mit dem PC und andere Angebote zum Geld verdienen! Info gegen 5,– DM in Briefmarken von Chiffre-Nr. 513

Superverdienst von Zuhause aus. Arbeitseinsatz 4–6 h/Woche, Verdienst DM 1–2.000,–/Monat. Info gegen DM 5,– bei OBV-PV, Postfach 40, 1165 Wien/Österreich

Bis zu 100 DM Nebenverdienst tgl.! Für jedermann durchführbar, leichte Tätigkeit von zu Hause aus, ganz legal. Info: gegen frankierten Rückumschlag bei Nico Prucha, Fichtenweg 7, 71116 Gärtringen

Sie suchen eine Nebenbeschäftigung? Kein Problem. Sie brauchen nur etwas Überzeugungskraft und Mut. Senden Sie 10 DM in Bar oder Briefmarken an Stephan Niefanger, Strandpromenade 26, 63110 Rodgau und Sie erhalten ausführliche Informationen darüber, wie Sie nebenher noch etwas dazuverdienen können. **G**

Superverdienst von Zuhause aus. Arbeitseinsatz 4–6 h/Woche, Verdienst DM1–2.000,–/Monat. Info gegen DM 5,– bei OBV-PV, Postfach 40, 1165 Wien

Nebenverdienst! Umfangreiche Info nur 3,– (Kopiergeld); Gute Verdienstchancen! Schnell nachfragen? Nur schriftl.; keine Anrufe bitte! Sebastian Daus, Steinerner Weg 14, 97848 Rechtenbach

KONTAKTE

Sie suchen Brieffreundschaften? Wir vermitteln gegen kleine Bearbeitungsgebühr. Aber erst nach Erfolg. Fordern Sie mit 3 DM in Briefmarken unseren Fragebogen bei Stephan Niefanger, Strandpromenade 26, 63110 Rodgau an. Bezahlung erst nach Erfolg. **G**

CLUBS

PC-Club! Schickt Tips & 5 DM mtl. und Ihr bekommt Infos, Shareware & Cheats. Natürlich fehlen keine Komplettlösungen und News! DEMOS! Austreten immer möglich! An: Jan Bloch, Woldsenweg 4, 20249 Hamburg

Für Kleinanzeigenaufträge benutzen Sie bitte die im Heft befindliche Kleinanzeigen-Postkarte.

MARKTPLATZ

20000

CD-ROM-POOL®

ist ein Markenzeichen der 1st COMPUSYS GmbH

Mehr als 2300 CD's ab DM 9,- im Angebot!

Soun... ultimedia · Exp... ouble · Lusty ... Sweet Cheeks ... Image Library · ...brary · CD-MORPH ...0 Programs · Top 101 ...areware · 49er Windows Games · Pegasus, neueste

CD-ROM Hardware knallhart kalkuliert

Vers. · Night Owl, neuest... Vers. · Rebel Assault · Inc... 2, Goblins 2 · The 7 G... Toolkit für Linux · G... Atari · NEBULA... NeXTSTEP/Intel · F... Frenzy · C Users' G... Bertelsmann Univers... xikon · Falk Stadtpla... Winware Vol. 5 · Space... Astronomy · Hobbes OS/...

Allgemeinbibliographien und Bibliothekskataloge · Firmeninformationen · Telefon- und Postverzeichnisse · Sport · Spiel und Unterhaltung · Sozialwissenschaften und Psychologie · Software für Erwachsene · Recht und Steuern · Pharmazie · Naturwissensch... Technik · Musik, ...ratur · ...nts ...d ...lt. ...nd

8 CD-ROMs

sämtliche Preise und mehr als **5 GIGA-byte** Software in unseren MAILBOXEN

Bremen · Wiefelstede
04203/79803 04402/60860
9600-14400 BPS N/8/1

ONLINE !! 24 Stunden

28844 Sudweyhe
Sudweyher Straße 121
Telefon 04 203 / 79 801
Fax 04 203 / 79 802
Bestell-Annahme von 9-18 Uhr

Software-Versand ab DM 80,- Bestellwert kostenfrei.
Versand nur per Nachnahme.
Alle Angebote freibleibend.
Bitte Katalogdiskette anfordern!

GAMEWARE CDWARE

7th Guest CD/PC nur 82,-

Leonardo Hauptstr. 67 * 26188 Edewecht
☎ (04405) 6809 * FAX: 228

CDs für nur 9,90 DM
Games I, Games II, WIN I, WIN II, Sound I, Graphics I, Graphics II, Peachgames, Education I, Education II

CDs für nur 39,90 DM
Laser Squad, Shadow Worlds, Sink or Swim, Digital Love, Hill Street Blues, Sherlock Holmes Consulting, Loom, Microprose Collection (6 Games), Power Games 93, Multimedia 93, Ishar, 1ST Step English

CDs für nur 45,90 DM
Triple Action 6 (3 Games), The Big 100, Man Enough, Ishar 2, Transartica, Night Owl Games, Giga Games

Spiele PC für nur 22 DM
Paperboy 2, Paragliding, Space Crusade, Volfield, Arnie 2

Spiele PC für nur 30 DM
Worlds at War, White Death, Rex Nebular

Spiele PC für nur 45 DM
SIM Life (dt), Stellar 7, Fairy Tales, Colossus Chess, Hyperspeed, Megafortress

Verkauf solange Vorat reicht. Dies ist nur ein kleiner Auszug unseres Lieferprogramms! Gegen 2 DM in Briefmarken erhalten Sie unsere Komplettliste.
(Bitte Rechnertyp angeben: Atari ST/Amiga/PC/Mac).
Vorkasse: + 5 DM * NN.: + 9 DM. Es gelten unsere AGB's, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.

30000

C-64/128

DATA HOUSE, Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Straße 13, D - 34246 Vellmar
Tel.: 0561/825110 + 824846 Fax: 827055

Adventure Collection	55,-	No.2 Collection	55,-
Air Sea Supremacy	59,-	Oil Imperium	19,-
Battle Chess	24,-	Pirates	39,-
Bundesliga Manager	45,-	Rick Dangerous 2	19,-
Conquestador	59,-	Sim City	49,-
Die Prüfung	29,-	Sleepwalker	55,-
Dream Team	59,-	Steigenb. Hotelman.	45,-
Elvira 2 (Adventure)	49,-	Streetfighter 2	45,-
F-16 Combat Pilot	29,-	Trolls	39,-
Ind. Jones 4 (Action)	45,-	Turrican 2	19,-
Locomotion	45,-	UGH	39,-
Mc Donaldland	39,-	Winter Games	19,-

Versandkosten: bei Vorkasse (bar / Scheck) 4,- DM per Nachnahme 10,- DM Ausland (nur Vorkasse) 12,- DM

PD - Originale - Zubehör

● C-64/128 - KATALOG 1993 ●
kostenlos und unverbindlich anfordern!


Fordern Sie auch Infos für AMIGA, ATARI ST, PC, CDTV, SEGA, LYNX oder NINTENDO an!

40000



Großhandel für Computerspiele & CDROM

Bitte nur Händleranfragen !

News Software GmbH
Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf
Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

70000

C·I·T·Y·S·O·F·T

Inh. D. Bühler / G. Neidlein *Computerspiel-Versand*

Wetzgauer Str. 51 · 73527 Schwäbisch Gmünd

NEUERÖFFNUNG:

PC-Superpreise:

1942 P. Air War	89,50
Aces over Europe	73,50
Battle Isle 2	77,50
Die Siedler	78,—
Elite 2	66,—
Flugsim. 5.0 (DV!!)	125,—
Hattrick	78,—
Mad News	78,50
Mortal Combat	59,—
Pizza Connection	78,—
Ravenloft	79,—
Sam & Max (DV)!	84,—
Sim City 2000 (EV)	77,—
(DV)	84,—
SSN 21 — Seawolf	78,50
Tie Fighter	85,50
T.F.X.	83,50
Zeppelin	77,—

Amiga-Superpreise:

Anstoß	65,—
Battle Isle 2	77,50
Die Siedler	78,—
Elite 2	54,—
Hattrick	66,—
Mad News	65.50
Mortal Combat	54,—
Pizza Connection	78,—
Turrican 3	48,—
Zeppelin	66,—

PC-CD-Rom-Superpreise:

Rebel Assault (EV)	77,50
T.F.X.	95,—

Neuheiten z. T. noch nicht lieferbar. Ihr Spiel nicht dabei? Anfragen! Versandkosten: VK 6 DM, NN + 5 DM. Ausland nur gegen VK (Euroscheck) + 14 DM. **Wir versenden im Sicherheitskarton!**

Tel. (0 71 71) 7 93 85 / Fax 7 94 85
Persönliche Hotline: Montag-Freitag 17—20 Uhr

80000

TOPSOFT

IHR SOFTWARE PARTNER

für folgende Rechner u. Videosysteme:
PC - AMIGA - C64/128 - Atari ST - Schneider CPC - Gameboy - Sega Mega Drive - Game Gear - CD 32 - Sega Master System II - Atari Lynx - MAC - CD ROM Mega CD - Super NES - MAC CD.

KOMPLETTLÖSUNGEN IN DEUTSCH

SUPER SHAREWARE und PUBLIC DOMAIN für PC - AMIGA - C64/C128

GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN
Computertyp unbedingt angeben!!!
Firma TOPSOFT
Postfach 4, 82336 Feldafing
Telefon 08157-3428 - Telefax 08157-4408



MUSIC - NEWS

Verkauf von " CD - LP - Musikkasetten und Manga - Videos "

01	CO. RO. - Temptation	10,90 DM
02	OUT OF ORDER - Muzik	10,90 DM
03	JESSICA JAY - Broken Hearted Woman	10,90 DM
04	UNDERGROUND NATION OF ROTT.... - Bitch	10,90 DM
05	MAGIC AFFAIR - Give Me All Your Love	10,90 DM
06	BASIC ELEMENT - Promise Man	10,90 DM
07	BOYTRONIC - Send Me An Angel	10,90 DM
08	MAXX - No More	10,90 DM
09	THUNDERDOME V	32,90 DM
10	DANCE TRANCE 94 Vol. I	32,90 DM
11	MEGARAVE Vol. III	32,90 DM
12	POWER DANCE 3	26,90 DM
13	THUNDERDOME - MEGAMIX	32,90 DM

Fordert noch Heute den kompletten Music - Katalog an.
Preise + Versand und Nachnahmekosten
schickt eure Bestellung an:

SATELLITE Postfach 43 04 22 80734 München
oder per FAX.: 089 / 95 71 91 29

⋆ STONYSOFT ⋆

Public Domain/Freeware/Shareware

C-64/128	**PC (MS-DOS)**
Über 11000 Programme: **Anwender:** Textverarb., Verwaltung, Datenbanken, Grafiksoft, zahlr. Utilities... **Spiele:** Action-/Arcade, (Grafik-) Adventures, Strategiespiele, Simulationen... **Lernprogramme** aller Art **GEOS- u. 128er-Software!**	**Erlesene Auswahl der ca. 8000 besten Titel aus allen Anwendungsbereichen.** Drucker/DTP/Grafik/CAD/ Verw./Büro//Branchen/ DFÜ/Hobby/Lern/Utilities aller Art.... → besonders gepflegte Auswahl an SPIELEN!
Nur 1,30 bis 1,65 pro voller Disknummer!	**Nur 2,– bis 2,50 pro 360k-5,25"-Diskette!**
C-64/128-Gratiskatalog anfordern bei:	**Gedruckter (!) PC-Gratiskatalog bei:**

Wir sind ein zuverlässiger Partner in Sachen Software
Testen Sie uns!

STONYSOFT



Stonysoft
Inh.: Gunther Steinle
Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen
Tel.: (0 83 33) 12 75
7:30-20:00 Uhr
Fax: (0 83 33) 70 44

Hier könnte Ihre Anzeige stehen!
Nutzen Sie den Platz für Ihre Werbung!

Inserentenverzeichnis

BUY.
PLATZ-FÜLLER
COMPUTER-COMICS ZWISCHEN DEN ZEILEN







Unterwegs

Frühlings-ECTS: Show ohne Stars

"Stell dir vor, es ist ECTS, und keiner hat ein Spiel fertig." – Wer im April nach London kam, um sich die neuesten Games anzusehen, dürfte mit einem langen Gesicht wieder abgereist sein. Statt der erwarteten Neuheiten gab es CD-ROM-Umsetzungen sowie Vorankündigungen. Und selbst da hielt man sich mit Sensationen sehr zurück.

Wer die "European Computer Trade Show" in London besuchte, mußte unwillkürlich den Eindruck gewinnen, die Softwareindustrie würde so eine Art Winterschlaf halten. Kaum ein fertiger Titel, kaum aufregende Neuheiten. Was es an allen Ständen zu sehen gab, waren "Work in Progress"-Demos von längst angekündigten Titeln, CD-ROM-Umsetzungen und ab und zu auch mal eine Neuankündigung. Fertige Produkte oder etwas wirklich Neues waren schwer zu finden.

Messegespräch Nummer Eins war die am Virgin-Stand laufende Demo von **Lands of Lore II**. Vera gelang es, einige Infos über die Fortsetzung des Rollenspielhits herauszufinden. Mehr dazu am Ende des Artikels. Interaktive Videos gepaart mit klassischen Rollenspielelementen scheinen überhaupt der Renner für '94 zu werden. Kaum ein Anbieter, der nicht einen CD-ROM-Titel mit massig gerenderter Grafik und Tricktechnik im Hollywood-Stil im Repertoire hatte.

Ein weiterer Schwerpunkt liegt momentan offenbar bei Fußballsimulationen. Auch hier hatte jeder zweite Hersteller ein "ultimatives" Produkt am Stand. Etwas auf der Strecke bleiben die Fans von Grafikadventures. "Die Verkaufszahlen lohnen nicht mehr den Aufwand", lautete unisono der Kommentar jedes Herstellers, den man darauf ansprach.

Auch bei den Konsolen gab es kaum etwas Neues. Von Nintendos Project Reality war erwartungsgemäß weit und breit nichts zu sehen. Aber auch bei Sega, wo man mit Mars oder Saturn gerechnet hatte, gab es außer Ankündigungen und Arcadeversionen, die auf die neuen Systeme umgesetzt werden sollen, keine neuen Infos.



▲ *Texaner unter sich: Richard Garriott trifft auf den singenden Fatman*

Entgegen allen anderslautenden Gerüchten gibt es weiterhin Amiga-Produkte, und die Entwickler denken gar nicht daran, die Produktion einzustellen. Obwohl für das 3DO-System fleißig entwickelt wird, gab es nirgendwo eines zu sehen. Dafür war überraschenderweise Philips' CD-i allgegenwärtig. Ataris Jaguar wurde allerorten hochgelobt, die große Modulwelle, auf die die Fans warten, blieb jedoch aus. Nichtsdestotrotz gab es einige aufsehenerregende Ankündigungen, die wir euch nicht vorenthalten wollen.

Nix fertig

Accolade arbeitet zum Beispiel an **Superhero League of Hoboken**, das bei Legend produziert wird. In dem Grafikadventure von Steve Meretzky geht es um eine kleine Superheldengruppe aus New Jersey, die versucht, eine postatomare Erde lebenswerter zu machen. Wer Steve Meretzky kennt, weiß, daß hier abgefahrener Humor vorprogrammiert ist. Die CD-ROM-Version des sehr wortspiellastigen **Companions of Xanth** (mit voller englischer Sprachausgabe) dagegen dürfte nur für hartnäckige Fans interessant sein. Für den Amiga ist **Combat Cars** geplant, ein Comic-Autorennen im Mariocart-Stil. Und bei den Konsolen stehen die bereits länger angekündigten Titel **Shut Up and Jam** (Basketball; Mega Drive) und **Speed Racer** (Autorennen; Super NES) kurz vor der Auslieferung.

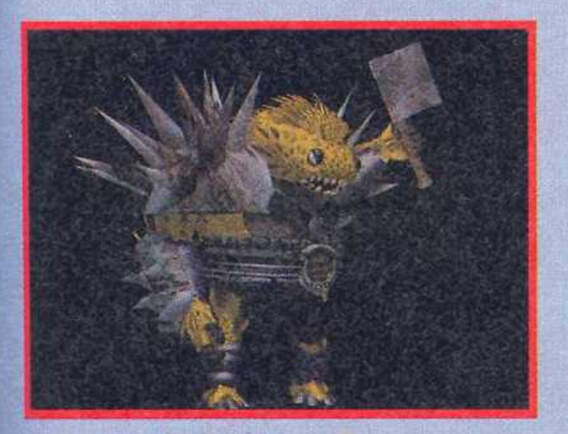


▲ *Einer der Gegner aus Superhero League of Hoboken von Accolade*

Renegade nennen sich die Bitmap Brothers seit neuestem. Zu sehen gab es **Chaos Engine** für den PC, diverse CD32-Konvertierungen wie **Fire & Ice**, **Elfmania** und **Ruff'n'Tumble**. **Flight of the Amazon Queen** ist ein humoriges PC-Grafikadventure im klassischen Sierra-



▲ *Flight ot the Amazon Queen, ein vielversprechendes Adventure*



▲ *Ein Hackebeil-Monster aus Dragon Tales*

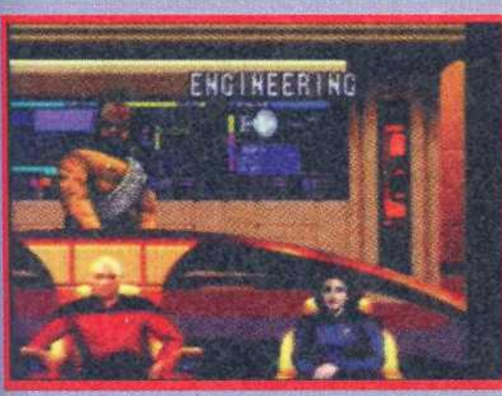
Stil und sieht sehr vielversprechend aus. Fertig sein wird's jedoch erst Ende des Jahres. Ansonsten folgte man mit **Sensible-Soccer**-Konvertierungen für alle Systeme dem allgemeinen Messetrend zur Fußballsimulation.

Wichtigstes Highlight bei **Sierra** war wohl die Fast-Fertig-Version von **Outpost**, einem sehr umfangreichem Strategie- und Simulationsopus. Weniger aufregend war hingegen **Battledrome**, ein Vektor-Robot-Shoot'em-Up im Battletech-Stil. Auch Sierra hatte eine Fußballsimulation, die den sehr kreativen Titel **Sierra Soccer** trägt und sich optisch nicht sonderlich von den Mitbewerbern unterscheidet.

Mindscapes besondere Attraktion war die Demo von **Dragon Lore**, einem 3D-Fantasy-Spektakel mit epischen Dimensionen und fantastischer Grafik. Die Story um den letzten der Drachenreiter wird für PCs auf CD-ROM irgendwann Mitte des Jahres erhältlich sein. Ansonsten gab es **Evasive Action**, eine Art Action-Flugsimulator mit Minimalbedienung und viel Ballerei für Amiga und PC zu sehen. Außerdem beschäftigt man sich mit einer ganzen Reihe von Kompilationen und der Umsetzung der Titel auf 3DO.



▲ *Simon II, der Zauberlehrling kehrt zurück (Adventure-Soft)*



▲ *The Next Generation erreicht mit Warp-Speed das SNES (Spectrum Holobyte)*

Loriciel ist immer für eine Überraschung gut. Die CD-ROM-Version von **Jim Power** wird vier zusätzliche Levels, die von **Entity** eine halbe Stunde MPEG-Video als Dreingabe enthalten. Das hört man doch gern. Außerdem ist für das SNES **Three Musketeers** geplant, ein isometrisches Ballerspiel in "Gauntlet"-Manier.

Adventure Soft dürfte den Adventure-Fans noch gut vom Überraschungserfolg **Simon the Sorcerer** her bekannt sein. Das gibt es demnächst auch als CD-ROM für PC und CD32 mit voller Sprachausgabe. Für alle, die das Spiel schon kennen, gibt es als Ausgleich dann **Simon II – Sordid's Revenge**. Mit fantastischer Grafik, abgedrehtem Humor und einem neuen Interface soll das Spiel im Sommer in den Geschäften landen. Hoffen wir das Beste.

Microprose macht sich auf dem Konsolenmarkt stark. Mit **Chaos Engine**, **Star Trek – The Next Generation** und dem C64-Classic **Impossible Mission** kommt einiges an spielwerten Modulen auf die glücklichen SNES-Besitzer zu. Außerdem



▲ *Ungeziefervertilgung bei Harvester*

stehen die CD-ROM-Version von UFO und spezielle Amiga-1200- und CD32-Varianten von **Gunship 2000** ins Haus.

Merit Software kündigt das CD-ROM-Spiel **Harvester** an. Dabei handelt es sich um eine Art interaktiven Horrorstreifen. Erste Eindrücke lassen auf einiges hoffen. Die Versoftung des Horrorfilm-Klassikers **Isle of the Dead** in Doom-Manier dürfte in Deutschland jedoch innerhalb kürzester Zeit auf dem Index landen.

Electro Brain produziert hauptsächlich Nintendo-Titel und überraschte mit **Vortex**, einem neuen Robbie-Shooter mit FX-Chip. Außerdem gab es mit **Boxing – Legends of the Ring** eine SNES-State-of-the-Art-Boxsimulation zu bestaunen. Electro Brains obligatorische Fußballsimulation nennt sich übrigens **World Soccer** und kommt für das SNES.

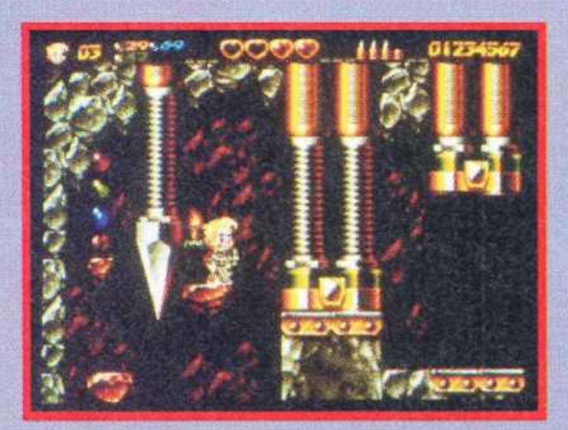


▲ *Boxing, bis die Handschuhe platzen (Electro Brain)*

Grandslam kombiniert in **Reunion** für den PC gleich eine ganze Reihe von Spielegenres. Strategie, Action, Simulation und Rollenspiel vereint werden es schon schaffen, daß Reunion ein Verkaufserfolg wird. Ihr werdet es sehen, denn dieses Game war tatsächlich fertig und wird demnächst von uns getestet. Die Konvertierungen von **Beavers** und **Nick Faldo's Championship Golf** für CD32 bieten hingegen nichts Neues.

Auch **Krisalis** hatte eine PC-Fußballsimulation, die sich wohl hauptsächlich mit dem Verein **Manchester United** auseinandersetzt, denn so lautet der Titel. **Bazooka Sue** ist eine Sexy Lady mit Schweinerüssel und Kettensäge, die demnächst in einem neuen PC-Adventure für Furore sorgen soll. Bei **Sabre Team** kommandiert man eine Anti-Terrorspezialeinheit und massakriert massig Leute, die das höchstwahrscheinlich auch "verdient" haben (PC, Amiga, CD32).

Am Stand von **U.S. Gold** gab es einiges an Neuheiten. **Tie-Fighter** ist so gut wie fertig und konnte schon mal probeweise angespielt werden. Zu bewun-



▲ *Amiga-Hüpf-Action mit Ruff'n'Tumble (Renegade)*

dern ist jede Menge sagenhaft schöner Vektorgrafik mit runden Objekten und einer so traumhaft funktionellen Space-Map, daß man schon zweimal hinsehen muß – Pflichtprogramm für alle Star-Wars-Fans. Auch der gewaltige **Hulk** erhält endlich mal wieder ein eigenes Game. Auf dem SNES macht der grüne Gigant gar keine schlechte Figur.

Activison hätte beinahe zeigen können, wie weit man schon mit **Mechwarrior II** ist – wenn nur die Pressemuster rechtzeitig geliefert worden wären. Statt dessen gab's mal wieder ein Video, das natürlich perfekt lief. Dafür gibt's noch was Feines für die Nostalgiker: **Pitfall Harry** kehrt zurück. Genauer gesagt: Der Sohn des legendären Atari-800-Früh-Indiana-Jones plant ein großes Comeback im Reich der Majas, das nach neuesten Erkenntnissen im SNES beheimatet ist. An Konvertierun-



▲ *Rallyeähnliche Rennsituation: Powerslide von Elite*

gen sind **Return to Zork** für den Mac und **Shanghai II für Windows** geplant. Was letzteres soll, wissen wir auch nicht, denn schließlich gibt es bereits unzählige PD-Varianten des Spiels.

Ascon präsentierten an ihrem Stand die **World Cup Edition** von **Anstoß**, die in diesem Monat auf den Markt kommen soll.

Neben dem **World Cup Striker** stellten **Elite** auf ihrem Stand die Rennsimulation **Powerslide** vor, die im Herbst erscheinen soll.

Auf dem Terminplan des englischen Labels **Codemasters** stehen in erster Linie Konsolenspiele, die im Laufe des Jahres erscheinen werden: **Pete Sampras Tennis** (Mega Drive), **Drop Zone, Global Golf** (Game Gear) und **Captain Dynamo** (Amiga CD32).

Bei **Silmarils** konzentriert sich momentan alles auf die beiden Games **Ishar 3** und **Robinson's Requiem**. Über beide berichteten wir bereits in einer der letzten Ausgaben.



▲ *Captain Dynamo von Codemasters*

Millennium ließ sich über geplante Games wie **Mr Magoo** noch nicht aus, stellte aber für diesen Monat **Pinkie** für alle Amiga-Systeme in Aussicht.

Bei **Gametek** gab es in erster Linie Altbekanntes. Adrian Cale kündigte jedoch für den Herbst mit **Quarantine** und **Star Crusader** zwei neue Games an.



▲ *Endzeitszenario mit Supergrafik verspricht Cyberwar (SCI)*

Grafik vom Feinsten wird Ende des Jahres bei **SCI** geboten, wenn der zweite Teil von Lawnmower Man auf den Markt kommt:



▲ *Das könnte kultig werden: Creature Shock (Virgin)*



▲ *Einer der Knaller der Messe: Inferno von DID (Ocean)*

Cyberwar. Hier sollen es auf jeden Fall 256 Farben sein. Wir werden in einer der nächsten Ausgaben über den Stand der Dinge berichten.

Imagineer hatte außer zwei ständig **Kick Off 3** spielenden Standbesatzungen nichts Neues zu vermelden.

Bei **Interplay** konzentriert sich der Hauptaugenmerk in der Spieleentwicklung auf **Stonekeep**, das mittlerweile gigantische Dimensionen annimmt.

Lediglich bei **Virgin** gab es reichlich zu sehen. Nicht nur, daß sich Philip Gorrow von Westwood mit ersten Bildern zu **Lands of Lore II** die Ehre gab. Auch sonst gab es reichlich Material. Bei den Konsolen darf man auf **Jammit** (SNES, Mega Drive), **Battlemaniacs** (Master System) und **Jungle Book** (SNES, Game Boy) gespannt sein. Für den PC bzw. das CD-ROM ist demnächst mit **Overlord** und **The 11th Hour** zu rechnen, und Ende des Jahres soll's **Creature Shock** geben. Eine interessante Geschichte bahnt sich mit **The Lion King** an, einer Kooperation zwischen Disney und Virgin. Wir werden auf jeden Fall rechtzeitig darüber berichten.

Ocean präsentierte auf seinem Stand eines der wenigen Highlights dieser Messe, den Nachfolger von Epic: **Inferno** vom englischen Programmierteam DID. Erscheinen wird das gigantische Meisterwerk Ende des Jahres. Daneben konnten wir erste Bilder des Agentenspiels **Central Intelligence** in Augenschein nehmen, das für PC-CD-ROM entwickelt wird und im Herbst in die heimischen Stuben kommt.

Cyberdreams vermeldet die Zusammenarbeit mit Gary Gygax (AD&D). Für das nächste Jahr sind einige interessante Projekte wie **I Have No Mouth**, **Dark Seed II** und **Hunter of Ralk** geplant.

Drumherum

Neben den vielen halbfertigen Spielen gab es auch noch eine ganze Reihe von Zubehör zu bestaunen. Am aufregendsten fand ich persönlich einen Fernseher mit eingebautem SNES – so was Feines gibt's natürlich wieder mal nur in Japan. **Fire** bot alle möglichen Adapter für Konsolen an. Glanzstück war ein Aufsatz, mit dem man NES-Spiele auf einem SNES spielen kann. Joysticks, einer ergonomischer als der andere, behandeln wir noch mal in einem Special, davon gab's einfach zu viele.

Interessanterweise wurden diesmal auch Produkte feilgeboten, die eher für die Entwickler von Spielen von Bedeutung sind. So war beispielsweise **Silicon Graphics** gleich mit zwei Ständen zu sehen, auf denen Entwicklungssoftware für CD-ROM-Games vorgestellt wurde. Nebenbei gesagt: die Demo eines PD-Flugis auf dem 1/2 Million Mark teurem SGI-Flaggschiff war ohnehin der Renner der Messe.

Außerdem wurden gleich von mehreren Anbietern Entwicklungssysteme für Spielekonsolen angeboten. So was ist für Normalanwender natürlich kaum zu bezahlen. Wer sich trotzdem dafür interessiert, sollte sich beim Verlag melden, dann geben wir gerne Adressen weiter.



Wir hoffen, auch für Euch, daß wir bei der nächsten ECTS im Herbst mehr fertige Spiele zu Gesicht bekommen!

ECTS Special

Lands of Lore II

Die ECTS war im Grunde genommen ein Flop, da in den meisten Fällen nur Haus- und Altbackenes oder Halbgares serviert wurde. Doch wer suchet, der findet, und so haben wir doch noch ein Schmankerl für Euch.

Auf der Suche nach dem wirklichen Abenteuer machten wir uns während der ECTS auf die Jagd nach den Neuheiten und den Dingen, über die hinter vorgehaltener Hand gesprochen wurde. Und wir wurden fündig. Ganz versteckt in einer kleinen Ecke des Virgin-Stands konnten wir ein richtiges Schmuckstück entdecken: erste Bilder

▲ **Sieht irgendwie romantisch aus**

von Lands of Lore II, das Ende dieses Jahres erwartet wird. Wir sprachen mit Philip Gorrow, dem Spieldesigner und Producer des Spiels, und bekamen erste Infos zu diesem spannenden Produkt.

ASM: Kannst du uns erste Eindrücke über Lands of Lore II schildern?



▲ **Ob das ein Fluchdrache ist?**

Philip: LoLII wird auf jeden Fall größer als der erste Teil, und wir haben auch einige Veränderungen vorgenommen. So kann sich der Spieler jetzt nahezu uneingeschränkt bewegen und nicht nur wie bisher 90 Grad. Dazu haben wir auch die Levels räumlich vergrößert, das heißt, daß man jetzt die Möglichkeit hat, eine Treppe nach oben zu steigen oder ähnliches. Zugleich ist dabei aber auch ein butterweiches Scrolling eingebunden. Die Monster, die wir kreiert haben, sehen jetzt viel realistischer und lebendiger aus und sind auch wesentlich intelligenter. Alle Grafiken werden 3D-gerendert, so kommt auf jeden Fall mehr Atmosphäre rüber. Im übrigen arbeiten zwei Designer, drei Programmierer und sieben Grafiker an dem Game.

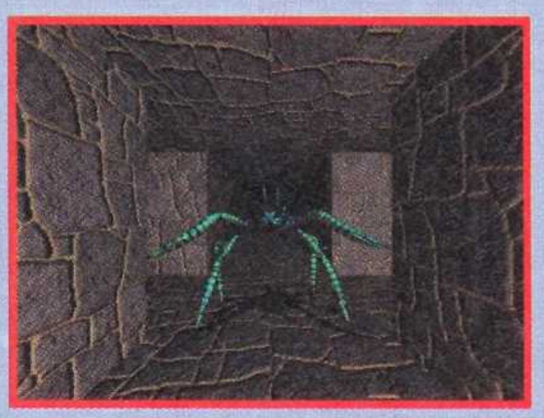
ASM: Wie macht ihr es, daß eure Grafiken so toll aussehen?

Philip: Das kommt in erster Linie davon, daß wir immer die neuesten Versionen der Grafikprogramme benutzen und natürlich jede Möglichkeit ausschöpfen, die diese Programme bieten. In diesem Fall sind es hauptsächlich 3D Studio und einige andere Rendering-Programme, die über das Feature Anti-Aliasing verfügen, das bei den Grafiken diese fließenden Übergänge erzeugt und zusätzlich die Überzeugung vermittelt, es würde sich um hochauflösende Grafiken handeln, obwohl es eigentlich nicht so ist. Außerdem verwenden wir eine spezielle hausinterne Video-Technologie, die dem Ganzen noch den nötigen Pepp gibt.

ASM: Habt ihr professionelle Schreiberlinge?

Philip: Wir haben zwei Designer, die Spezialisten auf diesem Gebiet sind. Ich bin der Story- und Design-Experte für LoLII.

Am Ende des letzten Teils ging es darum, Scotia zu bekämpfen und das Artefakt, mit dem sie ihre Gestalt verändert, zu zerstören. Dieses Artefakt war das Ergebnis einer früheren Zivilisation, die lange zurücklag. Die "Früheren" waren im Land, haben es wieder verlassen, und niemand wußte genau, warum sie es wieder verlassen haben – mit Ausnahme von Drorical. Das herauszufinden ist die Aufgabe in LoLII. Dort taucht der Drorical auf, der als Seher sowohl in die Zukunft als auch in die Vergangenheit schauen kann. Er hat eine große Bedrohung für das Land gesehen, aber er kann selbst nicht eingreifen. Diese Aufgabe muß der Spieler übernehmen; er erhält aber Hinweise von Drorical. – So in etwa wird sich das Spiel entwickeln.



▲ **Pfui Spinne!**

Im Moment konzentriert sich unsere Arbeit darauf, eine spezielle Rasse zu entwickeln, mit ihrer ganzen Kultur, ihren Attributen und Merkmalen.

ASM: Ein kleiner Kritikpunkt an Kyrandia war, daß das Spiel zu leicht war. Wie denkst du darüber?

Philip: Da hast du vollkommen recht, aber Kyrandia war ein Game, das auf Fantasy-Geschichten basiert, die Kinder gerne lesen. LoL zielt auf eine ganz andere Zielgruppe. Hier handelt es sich vielmehr um eine SF-Geschichte, wie sie Erwachsene lesen, wo schon mal schlimme Dinge passieren und wo Mörder auftauchen. Außerdem mußt du die unterschiedlichen Intentionen, die die Game-Designer hatten, mit ins Kalkül ziehen.

ASM: Wodurch hebt sich LoLII von anderen Spielen ab?

Philip: Ich glaube, der Hauptunterschied liegt in der zwingenden Geschichte und unserem Bemühen, eine wirkliche Spielwelt zu erschaffen. Deswegen konzentrieren wir uns auch so auf die Entwicklung der einzelnen Rassen, die im Game vorkommen. Wenn du dir ein Fantasy-Rollenspiel anschaust, siehst du Zwergen und Elfen, aber irgendwie un-



▲ **Reichlich leer hier**

terscheiden sie sich im Spiel nicht voneinander. Wir wollen gerade solche Unterschiede zwischen den einzelnen Charakteren herausarbeiten. Wir versuchen, eine Real World zu erzeugen.

ASM: Vielen Dank für dieses Gespräch, Philip.

Einmal aus der eigenen Alltagshaut aussteigen. Dinge erleben, die es normalerweise nur in phantastischen Abenteuerromanen oder Computerspielen gibt. Wer wünscht sich so etwas nicht manchmal? Thomas Schulze und Stefan Heineck von Unicorn Deutschland haben es sich zum Beruf gemacht, heimliche Träume in traumhaften Rollenspiel-Urlaub zu verwandeln. Ihre kolossal aufwendigen "Legendsys" mit mehreren hundert Teilnehmern starten in diesem Sommer.

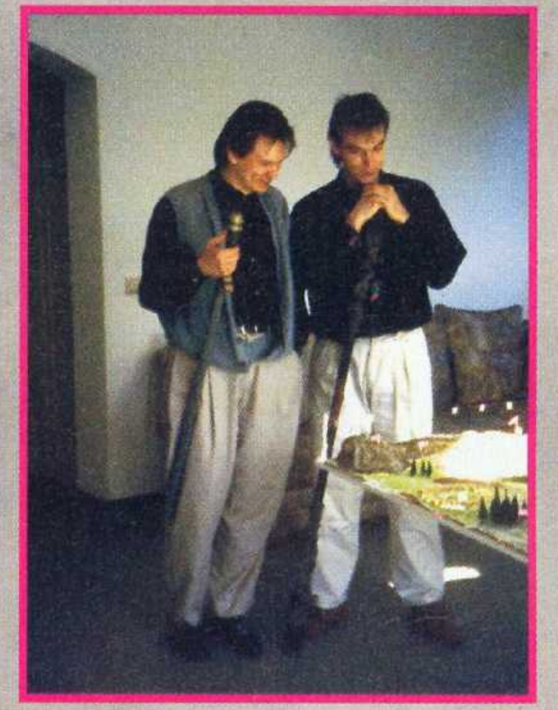
Ein Besuch bei Unicorn Deutschland

Urlaub im Fantasy-Land

Eine der belebteren Durchgangsstraßen in Langenhagen, rund 30 Minuten von der Innenstadt Hannovers entfernt. Gutbürgerliche Wohngegend, unauffällig und alles andere als spektakulär: Hier wohnen und arbeiten Thomas Schulze und Stefan Heineck, die Initiatoren von Unicorn Deutschland. Hier laufen alle Fäden der Planung und Vorbereitung für das größte Live-Rollenspiel zusammen, das es je in Europa gegeben hat.

▲ *Langenhagen, Walsroder Straße 177a: Hinter dieser Tür liegt das Hauptquartier der deutschen "Einhörner"*

Die Langenhagener "Einhörner" bilden den deutschen Zweig eines französischen Unternehmens, das seit 1990 in Frankreich Live-Rollenspiele veranstaltet. Wie Thomas meint, bietet Frankreich bessere Bedingungen für eine gewachsene Live-Rollenspiel-Szene als etwa Deutschland, weswegen diese Art der Freizeitbeschäftigung dort auch eine längere Tradition hat als bei uns. "In Frankreich ist die Art anders, wie man Leuten begegnet", so Thomas. Vielleicht ist das Mißtrauen gegen alles Ungewohnte ja wirklich eine typisch deutsche Eigenschaft?



▲ *Thomas Schulze (l.) und Stefan Heineck, die Projektleiter der "Legendsys", vor ihrem maßstabsgerechten Gelände-Diorama*

Frankreich bietet als Schauplatz für perfekte Fantasy-Illusionen natürlich ganz handfeste Vorteile: Weniger Regentage im Jahr, große und weitgehend unberührte Landstriche mit kleinen Bächen, wilden Wäldern und romantischen Burgruinen, vergleichsweise geringe Pachtpreise für Spielgelände. Und so finden die beiden "Legendsys" dieses Jahres, die von Unicorn Deutschland gestaltet, organisiert und durchgeführt werden, eben in Frankreich statt – genauer gesagt in dem zur Champagne gehörenden Tal der Ardeche, unweit von Privas.

Zwerg oder Elfe?

Beide Veranstaltungen bieten jeweils bis zu 500 Spielern volle zwei Wochen lang Abenteuer satt. Die erste "Legendsy" findet vom 19. 7. bis zum 2. 8., die zweite vom 9. 8. bis 23. 8. statt. Der gemeinsame Schauplatz ist bei Thomas und Stefan bereits in Form eines detaillierten, in Planquadrate eingeteilten Dioramas zu bewundern. Die zwei widmen ihre gesamte Arbeitszeit der Vorbereitung der "Legendsys".

Wie kommt man zu solch einem ehrgeizigen Projekt? Das wollte ich wissen. Die Antwort fällt unerwartet aus: Die beiden Langenhagener sind ursprünglich Wolfsburger und haben mal ganz "bodenständig" bei einem großen deutschen Automobilhersteller gearbeitet. In einer reichlich monotonen Arbeitswelt bekommt die Phantasie Flügel, und der menschliche Geist sehnt sich nach Märchenwelten, in denen er Träume erleben kann. So kommt man zum Rollenspiel, und viele von Euch werden das leicht nachvollziehen können: Ob am Computer oder mit Freunden am Spielbrett – Rollenspiele erlauben es, einmal ohne Risiko eine Wunschfigur zu spielen, aus der eigenen Alltagshaut auszusteigen und an Abenteuern selbst teilzunehmen, die man in Film oder Roman eben nur vorgeführt bekommt. Das Live-Rollenspiel ist die konsequenteste Form dieser "erlebten Geschichten": Hier nehmen alle Sinne teil. Regelwerke sind meistens von Würfel-Rollenspielen (bekanntere Systeme etwa: Das Schwarze Auge, Midgard, Dungeons & Dragons) abgeleitet. Jede Figur im Spiel hat Eigenschaften, die durch Punktwerte ausgedrückt werden: Geschicklichkeit, Lebenskraft, Widerstandsfähigkeit bestimmten Dingen oder Waffen gegenüber, Intelligenz, Fähigkeit zum Benutzen von Zaubersprüchen und so weiter. Die



▲ *Das Zwergenlager. Dahinter sieht man die Erzberge mit angedeuteten Vorkommen wertvoller Bodenschätze, die natürlichen Arbeitsplätze der Zwerge*

Legendsy-Gutschein

ASM-Leser sparen  bei der Teilnahme an einer **"Legendsy"**, wenn sie diesen Coupon bei **Unicorn Deutschland** einreichen. Der Preis beträgt dann 1049,– statt 1149,– DM. Es wird nur ein Coupon pro Teilnehmer eingelöst. Alles weitere zu den **"Legendsys"** erfahrt Ihr bei folgender Adresse:

UNICORN Deutschland • Walsroder Str. 177a • D-30853 Langenhagen
Tel.: 0511/7242221 oder 7242222 • Fax: 0511/7242223

Rassen, die ein Rollenspiel bevölkern, entstammen meist dem Fantasy-Genre. Bei den "Legendsys" etwa gibt es neben den Menschen noch das Zwergenvolk (zu diesem werden nur Teilnehmer unter 1,70 m Körpergröße zugelassen), die Elfen (vergleichbar mit dem Volk der Elben in den klassischen Mittelerde-Geschichten Tolkiens), außerdem noch "Goblinrassen" (eigentlich: Kobolde). Letztere zählen zum Bereich der "Monster". Wer ein solches Wesen spielen möchte, muß besonders aufwendig maskiert sein.



▲ *Jeder Bereich des Spielgeländes in Frankreich ist beim Planungs-Diorama säuberlich nachgebildet worden. Ein Koordinatensystem erleichtert die Orientierung. In der Mitte des Geländes: die Burg, Standort der "Hall of Fames" und Schauplatz der "Dungeons"*



▲ *Stefan zeigt zwei typische Live-Rollenspiel-Requisiten: ein Polsterschwert und den Zauberstab eines Magiers*

Viele kleine Geschichten

Irgendwann landeten also auch Thomas und Stefan beim Live-Rollenspiel. Sie nahmen an einigen Events in Frankreich und Deutschland teil und lernten auch die ziemlich zersplitterte Szene der deutschen Spielergruppen kennen. Richtig große Veranstaltungen mit höchstmöglichem Illusionswert – das war es, was ihnen vorschwebte. Aus ihren positiven und negativen Erfahrungen wuchs das Konzept der "Legendsys", an dem sie jetzt seit fast zwei Jahren gemeinsam arbeiten.

Den Teilnehmern werden vor Ort zwei phantastische Wochen geboten: Viele kleine Geschichten laufen parallel ab, zahlreiche Schätze sind zu erringen (und dürfen von den glücklichen Findern auch behalten werden). Die verschiedenen Rassen werden in eigenen Camps untergebracht. Man schläft in Zelten, gegessen wird zünftig in Fantasy-Manier: Spanferkel am Spieß und französische Spezialitäten sind angekündigt. Im Zentrum des riesigen angemieteten Spielareals befindet sich die Burg LaTour, die für gewöhnlich als Hotel genutzt wird, für die Dauer der "Legendsys" aber ausschließlich dem Spiel dient. Hier ist die "Haupttaverne" eingerichtet, in der Angehörige aller Rassen zusammenkommen und ungezwungen miteinander plaudern (oder auch zechen) können. Hier finden auch die "Dungeons" statt – eine Art "Geisterbahn für Erwachsene", wobei jeweils kleine Gruppen von Spielern versuchen müssen, einen verwinkelten und mit allerlei unvorhergesehenen Schrecknissen angefüllten Katakombenkomplex zu durchqueren. Last not least ist in der Burg noch die "Hall of Fames" untergebracht (nein, eben nicht wie üblich "Fame" – durch die merkwürdige Schreibweise will man andeuten, daß dies etwas Besonderes ist). Hier erhalten Helden, die gefährliche Missionen überlebt und sich auf verschiedene Weise hervorgetan haben, Ehrungen und Belohnungen. Ebenso wie in den "Dungeons" sorgen die "Unicorn"-Spezialisten auch hier mit Nebelmaschinen, Lichteffekten und anderen Mitteln für ein Maximum an Illusion und Atmosphäre.

Wer Hufgeklapper liebt, braucht nicht im Stil von Monty Python mit Kokosnußhälften vorliebzunehmen: In bestimmten Geschichten spielen berittene Gestalten auf edlen Pferden mit.

Ein "exotischer Heiratsmarkt" bringt zusätzlichen Spaß – die hier geschlossenen Ehen dauern allerdings nur 24 Stunden, auch kann man nie so ganz genau wissen, ob das soeben angetraute verschleierte Wesen denn auch *wirklich* eine entführte Prinzessin ist. (Auch blutrünstige Goblins haben manchmal sehr schlanke Hände...)

Für hoffnungsvolle Zauberlehrlinge gibt es eine eigene Magieschule. Auch andere spielwichtige Fertigkeiten wie Heilkunde werden in verschiedenen Workshops vermittelt.



▲ *Thomas präsentiert ein phantastisch gestaltetes Totem, wie es Magier im Spiel benutzen*

Polsterwaffen und andere wichtige Requisiten wird ein fahrender Händler feilbieten – hierfür ist man mit verschiedenen Fachleuten aus der Szene im Gespräch. Bei Turnieren wird die Geschicklichkeit der Teilnehmer mit den Polsterwaffen trainiert. Bei den eigentlichen Geschichten sollen keineswegs Kampfhandlungen, sondern Geschicklichkeit, kluges Entscheiden und gewitztes Agieren mit den Mitspielern im Vordergrund stehen. Dafür sorgt schon die Tatsache, daß die Zahl der Lebenskraft-Punkte äußerst knapp bemessen ist. Jeder eingesteckte Treffer, egal wo, kostet die gespielte Figur einen Punkt. Hat sie keine Punkte mehr, ist sie "tot" und darf sich 12 Stunden lang nicht mehr an der Spielhandlung beteiligen. In diesem Fall ist dann Relaxen in den "neutralen Zonen", wie etwa am Badeufer, angesagt. Das extrem simple Kampfbewertungssystem kommt vor allem denjenigen Teilnehmern entgegen, die noch keine alten Rollenspiel-Hasen sind.

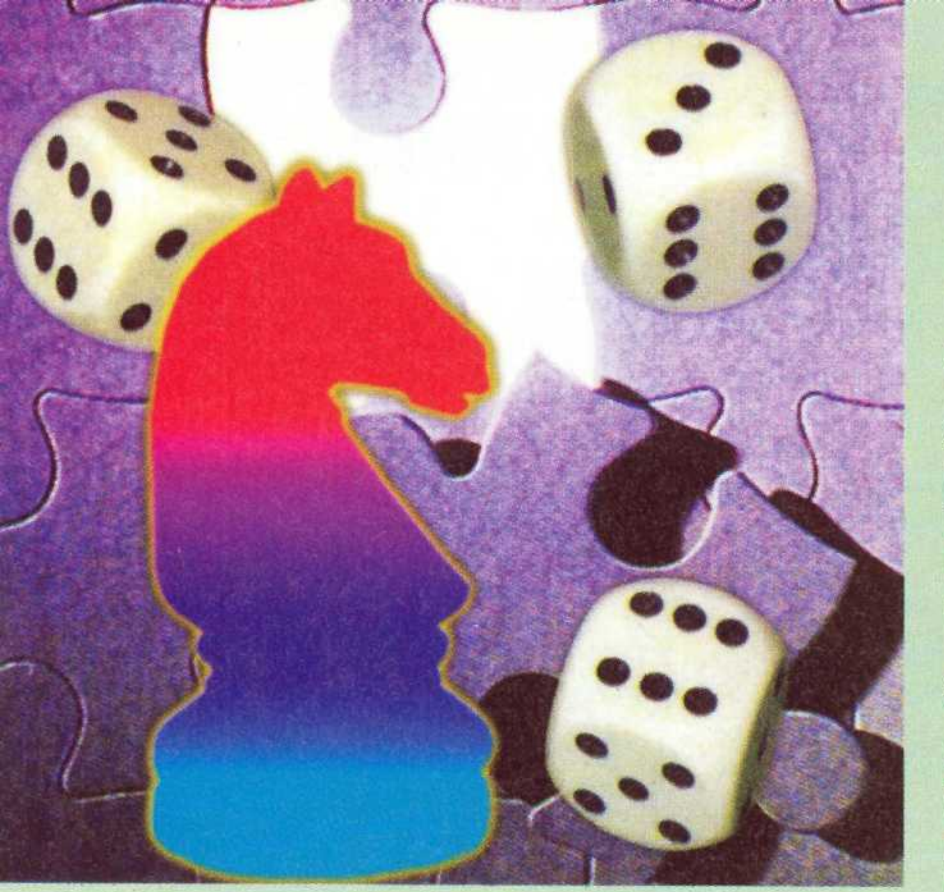
Siehst du den Zwerg da auf der Lichtung?

Eine Besonderheit der "Legendsys" ist die Einbindung der Teilnehmer in nahezu alle Bereiche der Spiele. Statt wie bei anderen Rollenspiel-Systemen eine Vielzahl von NPCs ("Nicht-Spieler-Figuren") mitzubringen, bauen die "Unicörner" Teilnehmer mit Rollenspielerfahrung als Figuren mit Sonderfunktionen in die Geschichten ein. Diese Spieler werden dann in Teile einzelner Pläne eingeweiht und bekommen die nötige Sonderausstattung gestellt. So gibt es niemanden, der alles weiß, und wichtige Hinweise können überraschend aus fast jeder Richtung kommen.



▲ *Es glänzt das Einhorn – das mythische Wahrzeichen der Rollenspielprofis von "Unicorn"*

Für diejenigen, die jetzt Abenteuerluft geschnuppert haben und sich für eine der zwei "Legendsys" anmelden möchten, haben wir noch eine nette Überraschung parat: Thomas und Stefan geben ASM-Lesern eine Ermäßigung auf den Teilnahmepreis. Wer den Coupon, den Ihr auf diesen Seiten findet, einreicht, bekommt die Teilnahme an einer Legendsy für 1049,– DM statt für den normalen Preis von 1149,– DM. Klar, daß jeder Teilnehmer nur einen solchen Coupon einlösen kann. Anmeldeschluß ist übrigens der 1. Juli 1994. Ach so, eins hätte ich fast vergessen: Natürlich läßt sich die ASM die "Legendsys" nicht entgehen. Über die zweite Veranstaltung werden wir ganz ausführlich berichten, und zwar mit vielen, vielen Bildern. Versprochen ist versprochen!



HAND & KOPF

Wie wir heute auszusehen haben, das zeigt uns jeden Abend zuverlässig die Fernsehwerbung: erfolgreich, frühlingsfrisch und vor allem sportlich. Nun, für mich kein Problem! Selbstverständlich bin ich ein extrem sportlicher Typ: Ob Fußball, Eishockey, Leichtathletik oder Turmspringen – egal, solange sich die Flasche Bier in Reichweite der Fernbedienung befindet, kann ich den Protagonisten bei ihren schweißtreibenden Übungen im Fernsehen stundenlang begeistert zujubeln. Um allerdings meine eigenen Knochen zu riskieren, bin ich doch nicht Masochist genug. Wenn mich wirklich das Fieber packt, greife ich zu Sportspielen, die sich auf dem Wohnzimmertisch bewältigen lassen.

Sport ohne Strapazen

Dezentes Tröten und brandungsgleicher Publikumsradau bilden die Hintergrundmusik zur nervösen Stimme des Sportreporters. "Herzlich willkommen, meine Damen und Herren, hier im Olympiastadion. Ich glaube, es wird ein herrlicher Fußballabend werden. Die äußeren Bedingungen sind hervorragend, nur der Rasen scheint mir in letzter Zeit etwas gelitten zu haben: Unebenheiten, die ich von hier aus deutlich erkenne, werden den Technikern in beiden Teams sicherlich zu schaffen machen. Von den Trainern war zu hören, daß alle Spieler einsatzfähig und in Bestform sind. Aber da ist schon der Anpfiff. Den Paß nach vorn erläuft sich Möller, der gleich weiterdribbelt in Richtung gegnerisches Tor. Blitzschnell verbauen ihm drei, vier Abwehrspieler den Weg, so daß er nach innen flankt. Matthäus läßt weiterlaufen zu Klinsmann, der zieht eiskalt ab, und... – Tor, Tor, Tooor..."

Kleine Männchen, kleine Netze, großer Spaß: Pro Action Football macht den Wohnzimmertisch zum Bolzplatz ▼



PRO ACTION FOOTBALL

ca. 120 DM, für: **2 Spieler ab 10 Jahren**, Hersteller: **Kenner Parker**, 63128 Dietzenbach.

Rechtzeitig zur Fußball-Weltmeisterschaft hat jetzt die US-Firma Parker ihr **Pro Action Football** auf den Markt gebracht. Im Gegensatz zu öden Brettspiel-Adaptionen der Vergangenheit dienten diesmal die Klassiker des Genres, "Tipp-Kick" und "Subboteo", als Vorbilder.

Nach etwas Vorarbeit sind die 22 Fußballer aus ihren Einzelteilen zusammengesetzt und die Miniatur-Tore mit Netzen versehen, wie es sich gehört. Ein wenig Bügelarbeit bringt auch das Spielfeld in einen bespielbaren Zustand, und nach dem Regelstudium kann's losgehen.

Action auf dem Mini-Rasen

Jede Spielfigur hat in ihrem Sockel einen kleinen Metallring, an dem der magnetische Ball hängenbleiben kann. Drückt man den Spieler mehr oder weniger fest herunter, löst sich der Ball ab und rollt entsprechend schwungvoll in die (hoffentlich) vorgesehene Richtung. Mit etwas Übung dosiert man den Druck richtig, so daß der Ball auch am anvisierten Spieler hängenbleibt und nicht ins Aus geht. Auch das Bewegen der Spieler, mit und ohne Ball, will gelernt sein. Eine Kugel im Sockel läßt die Spieler nach kurzem Anschnicken mit den Fingern emsig über das Spielfeld gleiten. Ob sie dabei den Ball verlieren oder ihn im Sprint erreichen, ist eine ganz andere Frage. Schnell könnte sich ein munteres Spielchen entwickeln, wenn nicht die etwas konfusen Regeln den Spielfluß hemmen würden. Als Kenner des Fußballs kann man sich mit seinen Mitspielern allerdings schnell auf ein sinnvolles "selbstgestricktes" Reglement einigen.

Die stabil gearbeiteten Figuren dürften etliche Meisterschaftsspiele überstehen. Wer will, kann zu je rund 20 Mark weitere Spielersätze in den Farben der Nationalmannschaften von Deutschland, Brasilien, Frankreich, Italien oder Holland nachkaufen. So steht dann der WM in den eigenen vier Wänden tatsächlich nichts mehr im Wege.

Für mehr als zwei Spieler und vor allem für jede Menge Zuschauer bestens geeignet ist **Top Score Eishockey**, das von einem kleinen privaten Spielverlag vertrieben wird. Diesem Spiel merkt man in Ausstattung und Qualität sofort an, daß ein echter Fan hinter der Idee und der Pro-



▲ ***Reaktionsschnelligkeit ist gefragt bei Top Score Eishockey: Nur wer blind den richtigen Griff findet, kriegt das Spiel unter Kontrolle***

TOP SCORE EISHOCKEY

ca. 400 DM, für: **2 oder 4 Spieler ab 10 Jahren**, Hersteller: **Ludger M. Korte**, 46149 Oberhausen.

duktion steht. Auf dicken Holzbeinen steht die massive Spielfläche, unter der die Führungsstifte für die einzelnen Spieler hängen. Die Spielerfiguren lassen sich in ausgeschnittenen Bahnen bewegen und sind so angeordnet, daß sie mit ihren Schlägern jeden Punkt des Spielfelds erreichen können. Den Puck hat man in Anbetracht der hölzernen "Eisfläche" durch einen Ball ersetzt, was das Spiel sehr schnell und hektisch macht.

Gut zum Abreagieren

Die Köpfe dicht über die Platte gebeugt, hantieren die Spieler unter dem Tisch wie die Weltmeister. Gerade hat jemand mit einem Stürmer auf den Ball gedroschen. Huch, der läuft ja in meine Hälfte! In aller Eile gilt es nun, den Griff des passenden Abwehrspielers in die Hand zu bekommen, um die schnelle Kugel zu stoppen. Bis man allerdings mit dem richtigen Spieler am richtigen Ort ist, kann der Ball schon wieder meilenweit weg sein. Vorausschauendes Spielen ist angesagt, wenn man hier ein Tor machen will. So richtig in Fahrt kommt das Ganze aber erst, wenn zweimal zwei Spieler die zwölf Figuren bewegen, so daß insgesamt acht Hände unter dem Spielfeld agieren. Wenn dann ein größeres Publikum lautstark mitgeht oder sich zwei kommentierende Trainer finden, die den entnervten Spielern Tips und taktische Anweisungen ins Ohr brüllen ("Das Spiel wird hinter dem Tor entschieden" oder "Die Bande, ihr müßt die Bande beachten"), erreicht die Stimmung ihren Siedepunkt. Ein Sanitäter, der eventuelle blaue Augen oder andere Verletzungen wohlmeinender Zwischenrufer durch entnervte Spieler versorgen kann, sollte allerdings zur Hand sein.

Mit der Zeit lernt man auch den einen oder anderen Kniff, und aus der reinen Gaudi wird eine hervorragende Eishockey-Simulation, die vor allem das hohe Tempo dieser schnellsten Mannschaftssportart der Welt sehr gut rüberkommen läßt.

Der Preis wirkt auf den ersten Blick sehr hoch. Vergleicht man die Sache allerdings mit einem guten Tischfußballgerät, so braucht "Top Score Eishockey" sich nicht zu verstecken. In Kneipen oder Vereinsräumen bietet es eine echte Alternative. Da es kleiner ist als die klassischen "Krökeltische" und sich leicht auseinandernehmen läßt, wird es sicher auch in einigen Privathaushalten seine Fans finden und lange, laute Eishockeyabende ermöglichen.



Wer es noch ruhiger angehen lassen will, sollte den Schaukelstuhl als Sportgerät neu entdecken – oder sich einem geruhsamen Kartenspiel widmen, das sich um die Olympischen Spiele im Jahr 2000 dreht. Nee, keine Cyber-Wettkämpfe, sondern das antike Griechenland in all seinem vergangenen Glanz – wir befinden uns nämlich im Jahre 2000 *vor Christus*. Rückbesinnung ist angesagt, wenn es um die klassischen Disziplinen der alten Griechen geht. Die witzig gezeichneten Athleten messen sich wie seinerzeit üblich nur im Kugelstoßen und Diskuswerfen, im Weitsprung und natürlich im Marathonlauf. Da alle Sportler multitalentiert in sämtlichen Disziplinen antreten, werden ihre verschiedenen Plazierungen dann auch noch zu einer Mehrkampfwertung zusammengefaßt.

OLYMPIA 2000 V. CHR.

ca. 25 DM, von: **Stefan Dorra**, für: **2–5 Spieler ab 9 Jahren**, Hersteller: **Hans-im-Glück-Verlag**, 80809 München.

Bei **Olympia 2000 v. Chr.** hat jeder Spieler drei Athletenkarten auf der Hand, auf denen die Plazierungen in den verschiedenen Disziplinen verzeichnet sind. Zum gerade anstehenden Wettbewerb werden gleichzeitig die Athleten ausgespielt. Die beste Plazierung gewinnt und bringt dem betreffenden Spieler einen Siegerchip ein. Da die Werte dieser Chips im Laufe des Spiels immer höher werden, sollte man Superstars wie "Quo Vados" oder "Amphetaminos" zurückhalten, um zum Ende hin richtig abzusahnen. Die schlechteste Plazierung erlaubt dem betreffenden Spieler, die jeweils übernächste Kategorie auszuwählen, die natürlich seinen Stars entsprechen wird. Nach einem ausgeklügelten Verfahren bekommen dann die Spieler neue Karten zugeteilt, und alles ist bereit für eine neue Entscheidung.

Getreu dem Motto "Dabei sein ist alles!" (habt Ihr auch "Cool Runnings" gesehen?) gibt es natürlich auch "Athleten", die von vornherein zum Verlierer abgestempelt sind. Solche Typen amüsieren allerdings das Publikum und bringen daher immer noch einen Gnadenpunkt, der bei der Endabrechnung durchaus von Bedeutung sein kann.

Insgesamt ist "Olympia 2000 v. Chr." ein lockeres Kartenspiel ohne allzugroße taktische Ansprüche, mit dem man auch weniger sportbegeisterten Mitspielern ein amüsantes Gemeinschaftserlebnis mit "Stadionflair" bieten kann. ■

Martin Wehnert/sz



▶ ***Wir wissen nicht, ob es auch bei den alten Griechen schon violette Siegerchips gab – aber fragen wir doch einfach Salmonillos, den muskelbepackten Athleten!***

Trenndiät

Ich weiß nicht, wie Euch das geht, aber wenn ich so durch die Stadt laufe und an allen möglichen Ecken Eisverkäufer sehe, dann bekomme ich immer tierisch Lust auf Nußeis mit einer Riesenportion Sahne. Neulich brachte ich so einen Becher mit in die Redaktion. Vera und Jürgen schauten betroffen wie die Pudel auf den leckeren Berg kühles Süß. Die beiden dürfen ja nicht – sie machen derzeit eine Trenndiät und können daher nur ausgewählte Mahlzeiten zu sich nehmen. Veras lecker gewürzte Gurken- und Tomatenscheibchen turnen mich genauso wenig an wie Jürgens gewürzte Tomaten- und Gurkenstückchen. Ihr gemeinsamer Chorgesang ist sogar noch schriller. Jeden Morgen, pünktlich 10.23 Uhr, stimmen sie das Lied der Vollschlanken an: "Wir wollen niemals auseinandergeh'n." Dabei geht es doch viel einfacher und schneller: Man trennt sich einfach von seinem Partner bzw. der Partnerin, und schon ist man mindestens 60 kg los. Das ist dann eine wahre Trenndiät. Daß wir Konvertierungen von den übrigen Tests trennen, hat mit Gewichtsabnahme nichts zu tun, im Gegenteil: Dadurch gewinnen sie sogar noch an Gewicht(ung).
Bis zum nächsten Mal, Euer Klaus

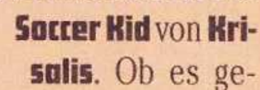
Replay News

Drei konvertierte Games liegen uns bereits vor, nur reichte der Platz hinten und vorne nicht, um sie in dieser Ausgabe noch unterzubringen. Nummer 1 ist **Aladdin** von **Disney Software**, das es jetzt auch für das Game Gear gibt. Wer 1001 Nacht mag, ist mit diesem Spiel ganz gut beraten. **Lothar-Matthäus**-Fans kommen nun auch per PC auf ihre Kosten. **Oceans** Fußballsimulation in 256 Farben werden wir auf alle Fälle noch ausführlich besprechen. Und schließlich gibt es die **Diggers** nun auch für PC (die PC-CD-ROM-Besprechung müßtet Ihr, wenn nichts dazwischenkommt, im CD-ROM-Teil finden). Was **Millennium** gegenüber der Amiga-Version (nicht) verändert hat, erfahrt Ihr beim nächsten Mal.



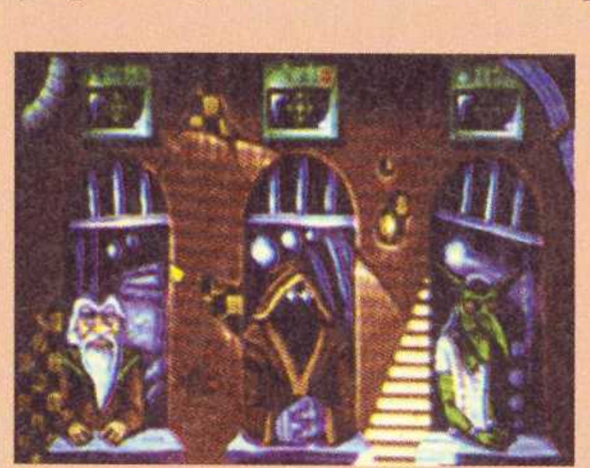
▲ Aladdin

Das Spiel des Monats aus der 11/93 kommt bald für PC: **Soccer Kid** von **Krisalis**. Ob es gelingen wird, die faszinierende Geschwindigkeit vor allem bei der Zugfahrt rüberzubringen? Aus dem gleichen Haus kommt **Sabre Team** auf PC-Besitzer zu. Da dürfte es bezüglich der Umsetzung weniger technische Schwierigkeiten geben; das Gameplay – das wissen ASM-Leser – stimmt allemal.



▲ Lothar Matthäus

Von **Microprose** wurden zwei Konvertierungen gemeldet, die in Arbeit sind: **Strike Eagle** (soll fürs SNES kommen) und **Gunship 2000** für Amiga CD32.



▲ Diggers

Ach ja, wie wir aus gut unterrichteter Quelle erfuhren, wird **Turrican 3** nun auch für PC umgesetzt. **Turrican II** (PC) ist so gut wie fertig, in der nächsten Ausgabe haben wir es im Test. Das Ganze kommt von **Rainbow Arts**. An den Gerüchten über Umsetzungen von LucasArts-Titeln auf Amiga CD32 sei nichts dran, heißt es aus Kaarst. "Da ist im Augenblick nichts geplant!" Schade eigentlich...

120 DM, Test in: **ASM 1/94** (Amiga), Hersteller: **Blue Byte**, Muster von: **Hersteller**.

Die Siedler

So was auch! Kaum habe ich den kompletten Missionssatz von Blue Bytes Battle Isle 2 hinter mich gebracht, ist ein neuer Schlafkiller auf meiner PC-Festplatte: Die Siedler.

Oh Mann, wenn das so weitergeht, habe ich in meinem Gesicht keinen Platz mehr für die Augenringe, die sich Nacht für Nacht ausbreiten. **Die Siedler** ist eine Wirtschafts- und Bevölkerungssimulation mit einem ordentlichen Schlag Strategie. Von einem Schloß aus beginnt der Spieler, sein Territorium auszubauen. Die Grenze wird durch eine Reihe von Steinen dargestellt. Sobald an dieser Reihe eine Wachhütte, ein Wachturm oder eine Burg errichtet ist, vergrößert sich das Gebiet.

Doch die Sache mit dem Errichten ist nicht ganz ohne, denn die Bevölkerung braucht Material zum Bauen. Um immer einen Holzvorrat zu haben, muß erst mal eine Holzfällerhütte hingestellt werden. Ist die fertig, beginnt sofort ein Holzfäller damit, die umliegenden Wälder abzuholzen. Die Folge kennen wir vom Regenwald: Kein Wald, kein Holz. Also am besten gleich noch 'ne Forsthütte dazu, damit auch nachgepflanzt wird. Für das Bearbeiten des Holzes braucht man noch ein Sägewerk.

Doch zum Bauen sind auch Steine nötig: Also einen Steinbruch bauen. Für die Nahrung gilt das gleiche: Schweinefarmen und Bauernhöfe bilden den Anfang. Als nächste Stufe stehen dann Schlachthof, Mühle und Bäckerei.

Ihr seht schon, wie der Hase läuft: Es geht um Produktionsketten. Noch eine Ecke komplizierter wird es dann bei Bodenschätzen (Gold, Eisen, Kohle, Granit). Wichtig bei der ganzen Angelegenheit ist vor allem, daß die Wege möglichst kurz sind. Denn von einem Kartenende zum anderen sind die Waren lange (meist viel zu lange) unterwegs. Zum Glück gibt es aber haufenweise Statistiken und Prioritätsmenüs, die dem Spieler einen Überblick über Engpässe geben.



▲ *Die Siedler in Super-VGA: Das Menü zeigt die Besetzung der Burg mit Rittern*

Das Spielfeld muß man sich wie einen Planeten vorstellen, der eigentlich rund ist, so daß man die Grenzen des eigenen Landes in allen Himmelsrichtungen verbinden kann. Ob nun im Einspielermodus oder im Vierspieler-Royal-Rumble, eine Partie dauert meist die ganze Nacht. Die Grafik gibt's in Super-VGA oder im 320x200-Modus. Auch während des Spiels kann zwischen den Modi hin- und hergeschaltet werden.



Nachdem man sich das erste Städtchen mit funktionierender Infrastruktur errichtet hat, kann man mit Fußtruppen (Achtung! Die wollen Gold und funktionstüchtige Waffen als Bezahlung) gegen andere Spieler vorgehen und ihnen das Terrain streitig machen.

Für Einsteiger bietet Blue Byte sogenannte Trainingsspiele, bei denen jeweils ein Schwerpunkt erlernt werden kann. Das ist auch notwendig, um nachher bei komplexen Games die richtigen Entscheidungen zu treffen. Weil ich mich ja für so einen fähigen Spieler halte, habe ich zu Anfang meine Förderanlagen ohne Geologen in die Gegend gesetzt. Meine Erfahrung: Bringt überhaupt nichts! 'ne Goldmine auf ein Kohlevorkommen zu setzen ist so sinnvoll wie 'ner Politesse zu erklären, daß man gar nicht falsch geparkt hat.

Die Steuerung funktioniert komplett per Maus, und wenn man den Dreh raus hat (Spezialklick: rechte Maustaste gedrückt halten und linke dazu), kann man auch hier einfach beim besten Willen nichts bemängeln.

Insgesamt gesehen ist das PC-Spiel genauso wunderschön wie die Amiga-Version. Nur beim Sound lege ich noch ein "Aha!" drauf, der hat sich nämlich verbessert.






◄ *Alles im Blick: Die Produktionszahlen und -verläufe*

79,95 DM, Test in: **ASM 3/94** (Amiga), Hersteller: **Prestige Software-Entwicklung GmbH**, 64625 Bensheim, Muster von: **Hersteller**.

DOOFUS (PC)

Nun springt und hüpft er auch auf dem PC – der kleine Hund, der so tapsig dumm hinter dem Helden der Story herläuft.

Die Geschichte von **Doofus** ist bekannt: Herrchen zieht seinen etwas schwer begreifenden Hund hinter sich her und muß vor dem Erreichen der Hundehütte diverse Hindernisse überwinden. Auf dem Amiga war die Version vom tumben Hund nicht ganz so gut gelaufen, das Ganze wirkte ein bißchen behäbig.

Die PC-Version allerdings sorgt für eine Überraschung: Obwohl ich bei Jump'n'Run-Spielen auf dem PC immer ein bißchen skeptisch bin, entpuppt sich Doofus dort als weniger lahm. Im Gegenteil: Es geht recht flott voran.

Die Grafik ist auch besser als die der Amiga-Version, über das "Warum?" könnte man sich streiten. Herrchen und Hund laufen durch eine hübsch gezeichnete Landschaft, gespickt mit nett animierten Gegnern und Hindernissen. Insgesamt 12 Levels mit jeweils zwei Unter-Levels müssen bestanden werden. Es gibt überall mehrere Endpunkte (durch "Hundehütten" gekennzeichnet), die erreicht werden können. Außerdem sind immer irgendwo Geheimlevels versteckt. In einem "Shop" kann man – wenn genug aufgesammelte Münzen vorhanden sind – Extras einkaufen. Die Steuerung geschieht wahlweise über Joystick oder Tastatur, gesteuert werden Hund und Herr in acht Richtungen. An Musik und Sound-FX fehlt es dem Spiel auch nicht: Sieben Musikstücke und jede Menge digitalisierte Sounds sind enthalten. Wer Doofus spielen will, sollte mindestens einen 386SX mit 16 MHz haben sowie für 200 KB EMS-Speicher sorgen. Festplattenplatz braucht Doofus nicht zu viel, knapp 2 MB reichen.



▲ *Thomas und Cleo!*

Doofus auf dem PC hat mir mehr Spaß gemacht als die Amiga-Version, aber vielleicht wird diese ja noch einmal überarbeitet.



49,95 DM, Test in: **ASM 5/91** (Amiga), Hersteller: **Accolade**, England, Muster von: **Die Cassette**.



GODS (Mega Drive)

Lang, lang ist's her, daß die griechischen Helden die Götter herausforderten und deshalb von diesen kräftig in die Mangel genommen wurden.

Das erste, was bei der Mega-Drive-Version von **Gods** auffällt, ist das Design von Sprites und Hintergrundbildern mit genialem Metallic-Touch. Nicht ganz so genial ist in dieser Beziehung höchstens das Humpeln des Helden – na, wahrscheinlich hatten die Schuhe damals noch kein Fußbett, und er hat sich seine Füße auf dem langen Weg verdorben...

Auch soundmäßig gibt's ein großes Lob, so daß die Umsetzung insgesamt voll gelungen ist. Für diejenigen, die Gods noch nicht von anderen Systemen her kennen, muß ich jetzt nur noch verklickern, warum das Spiel auch spielerisch ein wenig von anderen Hüpfereien absticht. Das fängt bei der Bewaffnung des Helden an. Seit irgendwelche japanischen Spieleentwickler eine Figur namens Mario auf die Menschheit losließen, die mickrige Teile durch die Gegend warf, gab's kaum mehr ein Jump'n'Run, bei dem der Held vernünftig bewaffnet war.

Anders Gods. Voll ausgerüstet ist unser griechischer Held eine wahre Kampfmaschine, die mal kurz den halben Bildschirm mit Wurfsternen und Feuerbällen zudeckt. Und die braucht er auch, denn wenn plötzlich eine Horde fliegender Monster über ihn herfällt, während er gerade im Handgemenge mit Trampeltieren ist, kann's einem ganz schön heiß werden – überflüssigen Energieverlust kann man sich nämlich nicht leisten.


◀ *Die Götter...*

... müssen verrückt sein ▶

Doch auch knackige Rätsel sind zu lösen. Nicht nach dem Motto, daß das einzige Hindernis weit und breit ein Bär, der einzige Gegenstand ein Glas Honig ist. Bei Gods ist die Sache schon kniffliger. Wenn irgendwo ein Hebel umgelegt wird, tut sich vielleicht ganz woanders etwas – oder erst in Kombination mit einem Schlüssel oder einem anderen Hebel. Gar nicht so einfach, weil die Gänge verwinkelt sind und eben nicht jeder Weg zum Ziel führt. Man hüpft nicht so locker-flockig durch, sondern kämpft und knobelt sich seinen Weg vorwärts. Absolut empfehlenswert!



BENEATH A STEEL SKY

(Amiga)

99,95 DM, Test in: **ASM 4/94** (PC), Hersteller: **Virgin**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Nun ist es auch für den Amiga da, dieses düstere, geheimnisvolle Adventure. Doch meine anfängliche Euphorie schmolz dahin wie Eis unter der Sonne...

Das Game **Beneath a Steel Sky** sorgte vor ein paar Monaten für Furore in der Redaktion. Grund dafür waren die überaus gelungenen Grafiken des englischen Comic-Zeichners David Gibbons, die für haufenweise "Aahs" und "Oohs" sorgten. Die Amiga-Version, die jetzt herauskam, enthält ebenfalls die Werke von Gibbons, die also schon im voraus für gelungene Grafik bürgen. Das Ganze ist die Story von einem jungen Mann, der in eine sehr seltsame Stadt in einer fernen Zukunft kommt. Die Bevölkerung der Stadt teilt sich in eine Unterschicht (arm; zu schwerer, unmenschlicher Arbeit verdammt) und in eine Oberschicht (reich; lebt unter dem freien Himmel und hat Luft zum Atmen) auf. Unser Held muß das Geheimnis der Stadt lüften und für Verbesserung sorgen. Bevor man sich dieser Story allerdings widmen kann, braucht man erst mal einen starken Kaffee oder drei Liter Valium light (ohne Kalorien!): 15 (!) Disketten liegen in der Packung. Für Amiga-Verhältnisse ungewöhnlich viele, selbst bei einem solch ausgefeilten Adventure. Aber es kommt noch dicker: Dank eines genialen Installationsprogramms benötigt das Spiel fast 4 (!! In Worten: VIER) Stunden, um auf der Festplatte eines A3000 zu landen.



▲ *Was macht denn der Doktor da?*

Genug gelitten? Nein, denn dank eines Bugs "vergißt" man Diskette Nummer 13! Kleiner Tip, ich sagte es – glaube ich – schon mal: Der "Installer" von Commodore sorgt für weniger Aufwand! Die Disks sind nicht mal besonders geschützt, trotzdem muß man das Install-File benutzen, andere Wege sind nicht (oder nur schwer) möglich.

Wer sich durch das Installationsabenteuer gearbeitet hat, den erwartet allerdings ein Adventure, das der PC-Version in (fast) nichts nachsteht: Saubere Grafik, stimmungsvoller Sound, eine gute Befehlseingabe. Das Spiel entspricht tatsächlich der PC-Version im Aussehen und Handling. Tja, was soll ich nun bewerten? Das Spiel? Das bekommt die Schulnote "1"! Die Installation? Da klingt's wie in der Autowerbung: "Nee, nee!" Also gibt es leider Punkteabzug.

ASM Urteil: 9 GUT

(Game Boy)

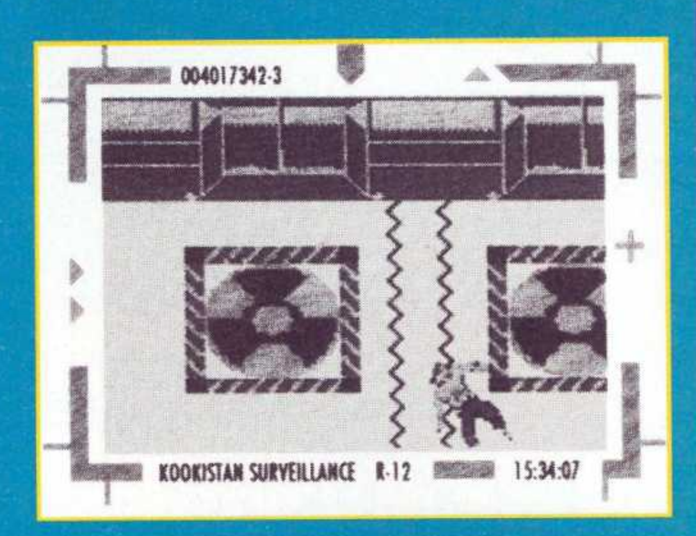
Total Carnage

ca. 70 DM, Test in: **ASM 7/94**, Hersteller: **Malibu Games**, 81479 München, Muster von: **Hersteller**.

Wo rohe Kräfte sinnlos walten: Nichts gegen Ballerspiele, aber wenn schon, dann bitte gut gemacht. Was den Schießwütigen allerdings bei **Total Carnage** auf dem Game Boy zugemutet wird, ist selbst für den steinzeitlichen Schwarzweiß-Monitor des Handies eindeutig unter aller Kanone. Dabei ist die Kanone das einzige, was so richtig Spaß macht: Ein paar Extras



sorgen für ihre Feuerkraft, und das in acht Richtungen. Schade nur, daß das Diagonalfeuern dank des schwammigen Fadenkreuzes und der patzigen Steuerung nahezu unmöglich ist. Außer-



dem wären da noch die lachhaften Endgegner, die keinesfalls bedrohlich wirken. Oder die schlechte Grafik, bei der die zu befreienden Geiseln mehr wie todkranke Bäume aussehen. Oder vielleicht das Zufallsscrolling. Gescrollt wird nämlich nur, wenn es dem Programm paßt – Richtung unbekannt.

Total Carnage wird seinen Weg aber ganz bestimmt machen, da bin ich mir sicher – in die Mülltonne nämlich.





(PC)

Software Manager

99,95 DM, Test in: **ASM 4/94** (Amiga), Hersteller: **Kaiko**, 63225 Langen, Muster von: **Die Cassette**.

Die PC-Umsetzung vom **Software Manager** hat zumindest eine Besonderheit vorzuweisen: Es scheint auf den ersten Blick schwierig zu sein, Mitarbeiter für die Firma anzuheuern. Doch beim zweiten Hinsehen und Ausprobieren ist das gar nicht mehr so schwer: Man nehme den Namen aus der Zeitschrift, trage ihn im Notebook ein, rufe dann den Träger



▲ *Vorschlag abgelehnt!*

des Namens an und begrüße ihn. Dann "beleidigen", dann zweimal Lob (ggf. noch mal beleidigen), dann ein Angebot – und schon ist der gute Mann (oder die gute Frau) "gebucht".

Einige grafische Änderungen hinsichtlich der Spielkonzepte (beim Adventure heißt es nun nicht mehr "Go West", sondern text text text text usw.) und anderer Details gibt es zwar, je-



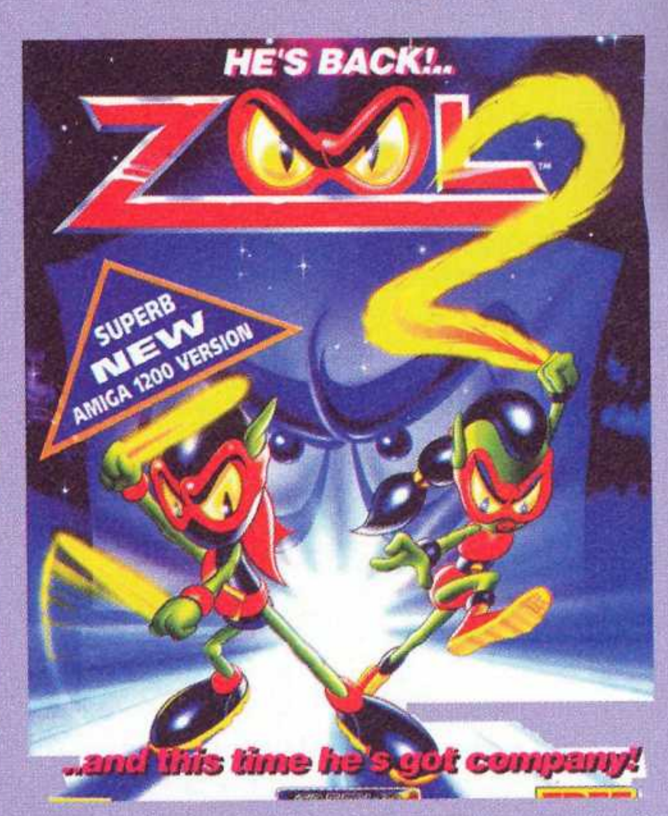
▲ *Nach oben sind keine Grenzen gesetzt*

doch hatte ich nicht das Gefühl, als würden die Möglichkeiten des PC voll ausgeschöpft.

Mit viel Wohlwollen (Spielidee) gibt es dennoch die gleiche Note wie beim ursprünglichen Game.



(Amiga 1200)



69,95 DM, Test in: **ASM 2/94** (Amiga), Hersteller: **Gremlin**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Da hat Gremlin sein ohnehin schon flottes Game noch mal so richtig aufgemotzt. "Farbenpracht für die AGA-Maschine" lautet das Motto, und so präsentiert sich Zool 2 auf dem Amiga 1200 erst so richtig schön bunt.

Unmengen von Extras gilt es aufzusammeln, und mir kam es beim Spielen so vor, als habe man auch an den Levels rumgestrickt. Kleiner Tip: Nicht immer ist der



▲ *Eine fliegende Ameise*

offensichtliche Ausgang auch der beste. Andererseits gibt es gerade dort die meisten Boni.

Einziger Kritikpunkt: Die äußerst gute Musik und FX lassen sich nicht gemeinsam schalten. Schade eigentlich. Dafür kann man das Game auf der Festplatte installieren (1,6 MB müßten frei sein). Insgesamt kann ich nur raten: unbedingt zulegen, vor allem bei dem Preis.



CHECKPOINT

"Wie kommen diese ASMlinge eigentlich zu ihren Bewertungen?" – Wenn Euch diese Frage und noch ein paar andere "interne" Dinge interessieren, seid Ihr auf dieser Seite goldrichtig...

Alle größeren Spieletests verfügen über unsere "große Wertungsbox". Diese enthält neben dem ASM-Urteil noch Wertungen zu insgesamt fünf Kriterien. Drei davon tauchen immer auf; sie sind für jedes Spiel wichtig:
Grafik – Ästhetik, Animation, Farbgebung, Scrolling, Deutlichkeit
Sound – technische Qualität, Einfalls- und Abwechslungsreichtum von Begleitmusik und Geräuscheffekten
Ablauf – Spiellogik, "Gameplay", Spielbarkeit

Darüber hinaus gibt es immer zwei "freie" Kriterien, die sich der Spieletester passend zum jeweiligen Spiel aus der folgenden Palette heraussucht:

Preis/Leistung
Realitätsnähe
Humor
Idee
Atmosphäre
Anleitung
Spielstärke
Dauerspaß
Steuerung
Aufmachung

Je nach Art des Spiels bekommt Ihr so ein recht breitgefächertes Bild von dessen Stärken und Schwächen. Das **ASM-Urteil**, das groß im Balken erscheint, ist nun **nicht** etwa ein rechnerischer Mittelwert aus den fünf Ergebnissen in der Wertungsbox. Das ASM-Urteil soll vielmehr Auskunft darüber geben, ob das betreffende Spiel Spaß macht oder nicht. Es hat mit dem zu tun, was wir früher als "Motivations-Note" einzeln gewertet haben. Das ASM-Urteil ist so etwas wie die "ehrliche Meinung" der Redaktion zu einem Spiel, unabhängig von dessen einzelnen Punktzahlen bei den Testkriterien.
Kleinere Testberichte (auch die Artikel in der "Replay"-Rubrik) haben nur einen einfachen Wertungsbalken mit dem jeweiligen ASM-Urteil.

DIE ASM-WERTUNG VON 0 BIS 12:
0–5 **mangelhaft** (das Spiel hat echte Mängel, von einem Kauf würden wir abraten)
6–8 **annehmbar** (Stärken und Schwächen sind gleichmäßig verteilt, das Spiel entspricht dem Durchschnitt)
9–10 **gut** (hebt sich positiv von der Masse ab)
11–12 **sehr gut** (uneingeschränkte Empfehlung; das Spiel kann auch verwöhnte Spielefreaks begeistern).

Abgesehen von diesen Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Den **Hitstern** verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder "trendsettend") halten. Besonders geniale Games mit einer neuartigen Spielidee und einwandfreier Gestaltung bekommen sogar das Prädikat **Mega-Hit**. Aber das ist ziemlich selten.
Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in einer rituellen Meinungs-Prügelei aller ASM-Redakteure ermittelt.

SPIEL-GENRES

Bei jedem Spieletest und jeder Preview stehen 1–2 Hinweissymbole, die zeigen, in welche Sparte sich das jeweilige Spiel einordnen ließe:

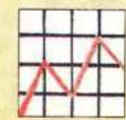

Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele


Baller- und Prügelspiele


Rollenspiele


Denk- und Knobelspiele


Lernspiele


Management- und Wissenschaftssimulationen


Sportsimulationen


Strategiespiele


Gesellschafts- und Kartenspielprogramme


Jump'n'Run-Spiele


Adventures

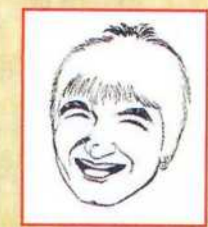

Automatensimulationen


Flug- und Fahrsimulatoren

DIE REDAKTIONSTRUPPE:

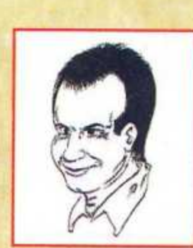

Stefan Martin Asef (sma)


Jürgen Borngießer (jb)


Vera Brinkmann (vb)


Marcus Höfer (cus)


Thomas Morgen (tom)

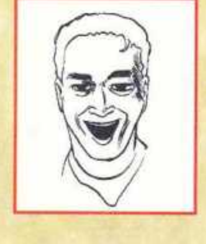

Klaus Trafford (kate)


Peter Schmitz (sz)

UNSERE STÄNDIGEN "FREIEN":


Antje Hink (ah)

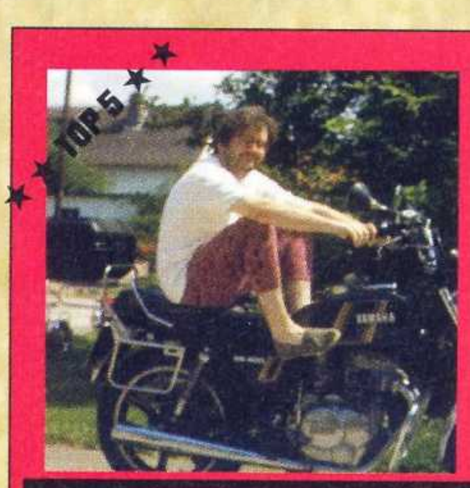

Andreas Lober (al)


Michael Suck (msu)


Markus Krichel (mk)


Ulrich Schmitz (us)


Derek dela Fuente (ddf)



▲ Von wegen Null Bock: Heiner goes Two-Wheels

HEINERS TOP 5

1. Ultima VIII (PC-CD)
2. Shining Force (MegaDrive)
3. Mystic Quest (GameBoy)
4. Lands of Lore (PC)
5. Microsoft Excel (PC)

HITLINE im Juli

Die Ermittlung der deutschen Verkaufscharts wurde von Media Control vorgenommen und der ASM freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Berechnungszeitraum dieser Hitlisten ist der April 1994.



MS-DOS

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(1)	Sim City 2000	Maxis
2.	(2)	Anstoß	Ascon
3.	(5)	T.F.X.	Ocean
4.	(3)	Sam & Max Hit the Road	LucasArts
5.	(7)	Aufschwung Ost	Sunflowers
6.	(4)	Flight Simulator 5.0	Microsoft
7.	(17)	Christoph Kolumbus	Software 2000
8.	(19)	Pinball Fantasies	21st Century
9.	(6)	Privateer	Origin
10.	(8)	X-Wing	LucasArts

AMIGA

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(1)	Anstoß	Ascon
2.	(2)	Die Siedler	BlueByte
3.	(5)	Aufschwung Ost	Sunflowers
4.	(7)	Christoph Kolumbus	Software 2000
5.	(3)	Mortal Kombat	Virgin
6.	(14)	Winter Olympics	U.S. Gold
7.	(6)	Jurassic Park	Ocean
8.	(4)	Elite II - Frontier	Gametek
9.	(12)	Lothar Matthäus	Ocean
10.	(16)	Simon the Sorcerer	Adventure Soft

CD-ROM

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(1)	Rebel Assault	LucasArts
2.	NEU	Battle Isle II	Blue Byte
3.	(2)	Day of the Tentacle	LucasArts
4.	(3)	Strike Commander	Origin
5.	(4)	Der Rasenmähermann	SCI
6.	(6)	Comanche	NovaLogic
7.	(5)	Iron Helix	Microprose
8.	(7)	Der Patrizier	Ascon
9.	(9)	The 7th Guest	Virgin
10.	NEU	T.F.X.	Ocean

Die Leser-, Grafik- und Sound-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Keine Angst, ich hab's überstanden, denn auf diesem Gleis fährt überhaupt kein Zug mehr. Und Vera ließ den Stein auch nicht fallen, denn sie mußte einsehen, daß mein buchstäblicher Charme selbst einen Stein erweichen kann. Kein totes Gleis ist unsere Auswertung Eurer Zuschriften. Und weil wir beim letzten Mal kein Abo vergeben haben, gibt es diesmal gleich zwei. Ein Jahr ASM frei Haus zum Nulltarif ab der 09/94 für FREDDI BEUKLER in 76131 KARLSRUHE und MARIO PÜTZSCH in 06886 LUTHERSTADT-WITTENBERG. Und jetzt entschuldigt mich bitte, mein Zug kommt gleich. Euer Klaus!

Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 1870
37258 Eschwege

Vom Actionfilm zum Edelwestern: Unser Foto zeigt Moviestar Festus Trafford und Widersacherin Kitty Brinkmann in dem Streifen "Im Krug zum toten Gleise". Ob es der Held noch schafft, der tödlichen Gefahr zu entkommen?

LESER-CHARTS ▲ UP AND DOWN ▼ TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1) ●	Turrican 3	Rainbow Arts
2.	(3) ▲	Day of the Tentacle	LucasArts
3.	NEU!	Sim City 2000	Maxis
4.	NEU!	Ambermoon	Thalion
5.	(4) ▼	Turrican II	Rainbow Arts
6.	Comeback!	Turrican	Rainbow Arts
7.	Comeback!	Monkey Island 2	LucasArts

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2) ▲	Rebel Assault	LucasArts
2.	(1) ▼	Turrican 3	Rainbow Arts
3.	(3) ●	Sam & Max Hit the Road	LucasArts
4.	(5) ▲	Indiana Jones IV	LucasArts
5.	(4) ▼	Lionheart	Thalion
6.	(7) ▲	Turrican II	Rainbow Arts
7.	Comeback!	Day of the Tentacle	LucasArts

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1) ●	Turrican 3	Rainbow Arts
2.	(2) ●	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(5) ▲	The Secret of Monkey Island	LucasArts
4.	(3) ▼	Rebel Assault	LucasArts
5.	(4) ▼	Apidya	Kaiko
6.	(7) ▲	Turrican	Rainbow Arts
7.	(6) ▼	Wing Commander	Origin


Bitte die ABO-Karte am Heftende benutzen!
ASM
Jahresabo
79,20 DM
100% PREISWERT
100% SCHNELL
100% KOMPLETT
ABO
Wenn Du ASM abonnierst, sparst Du einen Batzen Geld!
Wenn Du ASM abonnierst, bist Du up to date – schneller als Deine Freunde.
Wenn Du ASM abonnierst, verpaßt Du mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhältst somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

AUF EINEN BLICK

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	1942 (PC)	6/94	32	Flugsimulation
	1990 – Die 1993 Edition (AM)	2/94	31	Management-Simulation
	Aces over Europe (PC)	2/94	54	Ballerspiel/Flugsimulation
C	Across the Rhine (PC)	5/94	126	Fahrsimulation
	Aero, the Acrobat (SNES)	3/94	53	Jump'n'Run
*	Aladdin (MD)	1/94	98	Jump'n'Run
*	Aladdin (SNES)	2/94	14	Jump'n'Run
	Aladdin and the... (PC-CD)	5/94	95	Lernspiel
C	Alone in the Dark 2 (PC)	2/94	110	Adventure
	Alone in the Dark 2 (PC)	4/94	30	Adventure
*	Ambermoon (PC)	2/94	56	Rollenspiel
	Anstoß (A500)	1/94	87	Management-Simulation
	Anstoß (A1200)	3/94	126	Replay
	Anstoß (PC)	2/94	116	Replay
C	Arcade Pool (PC)	5/94	125	Sport
	Arena – The Elder Scrolls (PC)	6/94	28	Rollenspiel
	Armaeth – The Lost Kingdom (PC)	3/94	34	Adventure
	Asterix and Son (PC-CD)	4/94	87	Lernspiel
	Asterix and the Great... (MD)	3/94	27	Jump'n'Run
	Aufschwung Ost (PC)	1/94	92	Management-Simulation
	Award Winners Gold Edit. (AM)	5/94	51	Compilation
	B-Wing (PC)	2/94	55	Baller- und Prügelspiel
	Backstage (PC)	4/94	53	Adventure
	Batman Animated Series (GB)	2/94	33	Jump'n'Run
*	Battle Isle II (PC)	4/94	22	Strategie
	Beastlord (AM)	1/94	65	Jump'n'Run
*	Beneath a Steel Sky (PC)	4/94	28	Adventure
C	Benefactor (AM)	6/94	125	Jump'n'Run
	Blades of Vengeance (MD)	1/94	91	Rollenspiel
	Blake Stone (PC)	3/94	119	Baller- und Prügelspiel
	Bloodnet (PC)	2/94	28	Rollenspiel
	Bloodstone (PC)	1/94	35	Rollenspiel
	Bob's Bad Day (AM)	2/94	37	Reaktionsspiel
	Breakline (PC)	6/94	29	Reaktionsspiel
	Brian the Lion (A1200)	6/94	30	Jump'n'Run
	Bubba'n'Stix (AM)	5/94	22	Jump'n'Run
	Build & Race B. Racers (PC-CD)	2/94	97	Fahrsimulation
C	Bundesliga Manager Hatt. (AM)	6/94	128	Management-Simulation
	Burning Steel II (PC)	6/94	34	Strategie
	C.I.T.Y. 2000 (PC-CD)	4/94	90	Adventure
	Cannon Fodder (AM)	3/94	62	Reaktionsspiel
	Cardiaxx (AM)	1/94	65	Baller- und Prügelspiel
	Castle Quest (GB)	3/94	59	Strategie
	CDV Win Power Vol. 1 (PC-CD)	6/94	88	Lernspiel
C	Christoph Kolumbus (PC)	2/94	113	Management-Simulation
	Christoph Kolumbus (AM)	4/94	48	Management-Simulation
	Comanche: Over the Edge (PC)	4/94	57	Flugsimulation
	Companions of Xanth (PC)	3/94	30	Adventure
	Conspiracy (PC-CD)	5/94	93	Adventure
C	Corridor 7 (PC)	6/94	126	Baller- und Prügelspiel
C	Cosmic Spacehead (MD)	1/94	132	Jump'n'Run
	Cosmic Spacehead (MD)	3/94	53	Jump'n'Run
	Crazy Crack (PC)	3/94	119	Reaktionsspiel
	Crazy Sports Football (AM)	1/94	61	Sport
	Critical Path (PC-CD)	4/94	94	Adventure
	Cybermorph (Jag)	4/94	56	Baller- und Prügelspiel
	Cyberpunks (AM)	2/94	62	Baller- und Prügelspiel
	Cyberrace (PC)	3/94	32	Baller- und Prügelspiel
	D/Generation (PC)	6/94	119	Replay
	Daemonsgate (PC)	5/94	54	Rollenspiel
	Das Dschungelbuch (GG,MS)	3/94	20	Jump'n'Run
	Das Schwarze Auge (PC-CD)	5/94	91	Adventure
	Das Telekommando kehrt z. (PC)	2/94	143	Adventure
*	Day of the Tentacle (PC-CD)	5/94	90	Adventure
	Deep Core (AM)	1/94	58	Jump'n'Run
C	Demolition Man (3DO)	3/94	22	Baller- und Prügelspiel
C	Dennis (PC)	1/94	22	Jump'n'Run
*	Der Clou (A1200)	5/94	26	Strategie-Adventure
*	Der Planer (PC)	4/94	26	Management-Simulation
	Der Planer Extra (PC)	6/94	33	Management-Simulation
	Der Schatz im Silbersee (PC)	2/94	18	Adventure
C	Die Höhlenwelt (PC)	2/94	112	Adventure
*	Die Siedler (AM)	1/94	66	Management-Simulation
	Digital Love (PC-CD)	6/94	57	Lernspiel
	Dimo's Quest (PC)	3/94	63	Jump'n'Run
	Discoveries of the Deep (PC)	1/94	88	Fahr- und Flugsimulation
	Disposable Hero (AM)	3/94	33	Baller- und Prügelspiel
	Doofus (AM)	3/94	59	Jump'n'Run
*	Doom (PC)	3/94	118	Baller- und Prügelspiel
	Dracula (PC)	1/94	24	Adventure
*	Dragon's Revenge (MD)	5/94	23	Automaten-Simulation
	Dragonshere (PC)	3/94	64	Adventure
	Dragonshere (PC-CD)	5/94	93	Adventure
	Duke Nukem II (PC)	3/94	118	Baller- und Prügelspiel
C	Durch die Wüste (PC)	6/94	123	Adventure
*	Elite II (PC)	1/94	95	Strategie
	Empire Deluxe (PC)	6/94	27	Strategie
	Entity (PC)	3/94	101	Jump'n'Run
	Epic Pinball (PC)	2/94	65	Automaten-Simulation
	F1 (GG)	4/94	113	Replay
	F-117A Stealth Fighter (AM)	1/94	129	Replay
C	F-14 Fleet Defender (PC)	5/94	125	Flugsimulation
	F-14 Fleet Defender (PC)	6/94	26	Baller- und Prügelspiel
	F-15 Strike Eagle II (MD)	2/94	119	Replay
	F15 Strike Eagle III (PC-CD)	1/94	111	Fahr- und Flugsimulation
	Fatman (A1200)	3/94	126	Replay
	Fatman (AM)	1/94	28	Jump'n'Run
	Felix the Cat (GB)	3/94	37	Jump'n'Run
*	Fifa International Soccer (MD)	3/94	55	Sport-Simulation
	Fire & Ice (AM)	3/94	33	Jump'n'Run
	Gabriel Knight (PC)	3/94	36	Adventure
*	Gauntlet 4 (MD)	3/94	29	Baller- und Prügelspiel
	Genesia (AM)	1/94	85	Management-Simulation
C	Genesis (AM)	4/94	121	Adventure
*	Goblins 3 (PC)	1/94	30	Adventure
	Goof Troop (SNES)	4/94	55	Jump'n'Run
	Halloween Harry (PC)	4/94	58	Jump'n'Run
	Haunting – St. Polterguy (MD)	2/94	36	Jump'n'Run
C	Heimdall 2 (AM)	4/94	120	Rollenspiel
	Hell Cab (PC)	3/94	99	Adventure
	Hero Quest II (AM)	5/94	52	Rollenspiel
	Hired Guns (AM)	3/94	52	Rollenspiel
	Hyperion (AM)	5/94	30	Reaktionsspiel
	In Extremis (PC)	5/94	57	Baller- und Prügelspiel
	Inca II – Wiracocha (PC-CD)	2/94	92	Adventure
*	Incredible Toons (PC)	2/94	26	Denk- und Knobelspiel
*	Indy Car Racing (PC)	3/94	16	Sport/Rennsimulation
	Innisbrook/Peeble Beach (PC)	3/94	61	Sport-Simulation
*	Innocent until Caught (PC)	1/94	36	Adventure
	Iron Helix (PC-CD)	1/94	108	Adventure
C	Ishar III (PC)	6/94	123	Rollenspiel
C	Jagged Alliance (PC)	1/94	133	Strategie
	James Pond 3 (MD)	4/94	112	Replay
	Jim Power (PC)	4/94	34	Baller- und Prügelspiel
*	Jim Power (SNES)	4/94	111	Replay
*	Journeyman Project (PC)	3/94	98	Adventure
	Jurassic Park (A500/1200)	3/94	127	Replay
*	Kirby's Pinball Land (GB)	5/94	55	Automaten-Simulation
	Krusty's Fun House (PC)	2/94	117	Replay
*	Kyrandia II (PC)	3/94	18	Adventure
	Labyrinth of Time (PC-CD)	2/94	93	Adventure
	Lands of Lore (PC-CD)	5/94	91	Adventure
*	Lawnmower Man (PC-CD)	4/94	20	Jump'n'Run
*	Lawnmower Man (SNES)	2/94	51	Baller- und Prügelspiel
	Liberation (AM)	6/94	119	Replay
	Litil Divil (PC)	3/94	28	Jump'n'Run
	Lotus II R-E-C-S (MD)	4/94	111	Replay
	Magic Boy (AM)	2/94	35	Jump'n'Run
*	Magic of Endoria (PC)	6/94	22	Strategie
	Man Enough (PC-CD)	3/94	66	Adventure
	Mario's Time Machine (PC)	3/94	65	Lernspiel
	Master of Orion (PC)	2/94	32	Strategie
C	Mechwarrior 2 – The Clans (PC)	4/94	119	Baller- und Prügelspiel
	Mega Motion (AM)	5/94	56	Denk- und Knobelspiel
	Mega Race (PC-CD)	6/94	55	Flugsimulation
*	Mephisto Genius 2.0 (PC)	2/94	27	Strategie
	Metal & Lace (PC)	2/94	34	Reaktionsspiel
*	Microcosm (CD32)	3/94	105	Baller- und Prügelspiel
	Mind Castle (PC)	3/94	64	Lernspiel
*	Mr. Nutz (AM)	2/94	142	Jump'n'Run
	Mr. Nutz (SNES)	5/94	20	Jump'n'Run
*	Myst (PC-CD)	6/94	58	Adventure
	Naughty Ones (A1200/A4000)	5/94	30	Jump'n'Run
	NBA Jam (SNES)	5/94	34	Sport
	NBA Jam (MD)	5/94	118	Replay
	NFL Coaches Club Football (PC)	1/94	86	Sport
	Nicky 2 (PC)	2/94	118	Replay
	Nomad (PC)	4/94	50	Strategie
	Oceans Below (PC-CD)	2/94	96	Lernspiel/Adventure
	Operation Logic Bomb (SNES)	1/94	56	Baller- und Prügelspiel
	Oscar (CD32)	1/94	111	Jump'n'Run
*	Oscar (A1200/4000)	2/94	120	Replay
	Oscar (A500, PC, PC-CD)	2/94	121	Replay
C	Outpost (PC)	5/94	127	Management-Simulation
	Overkill (A1200)	1/94	29	Baller- und Prügelspiel
C	Overlord D-Day (PC)	3/94	137	Flugsimulation
	Oxyd Magnum (PC)	1/94	62	Denk- und Knobelspiel
	Oxyd Magnum (AM)	1/94	130	Replay
	Perihelion (AM)	6/94	31	Rollenspiel
*	Pinball Fantasies (A1200)	1/94	128	Replay
*	Pinball Fantasies (PC)	4/94	110	Replay
C	Pink Panther goes to... (MD)	3/94	135	Jump'n'Run
C	Pinkie (AM)	4/94	121	Jump'n'Run
*	Pirates! Gold (CD32)	5/94	92	Strategie
C	Pizza Connection (PC)	2/94	114	Management-Simulation
*	Pizza Connection (AM)	5/94	32	Management-Simulation
	Police Quest IV (PC)	3/94	54	Adventure
	Privateer Mission Disk (PC)	6/94	33	Management-Simulation
	Putt Putt g. t.t. Moon (PC-CD)	6/94	87	Lernspiel
	Quantum Gate (PC-CD)	6/94	89	Adventure
	Quest for Glory 4 (PC)	5/94	29	Adventure
	Radtour in der Bretagne (PC)	2/94	65	Lernspiel
	Raiden (Jag)	5/94	35	Baller- und Prügelspiel
	Railway Challenge (PC)	2/94	60	Management-Simulation
	Rally (PC)	2/94	53	Fahrsimulation
*	Rebel Assault (PC-CD)	1/94	14	Action
C	Red Ghost (PC)	6/94	127	Strategie
*	Return to Zork (PC-CD)	1/94	18	Adventure
*	Reunion (PC)	5/94	31	Management-Simulation
C	Rise of the Robots (PC-CD)	4/94	116	Reaktionsspiel
C	Robinson's Requiem (PC)	3/94	134	Baller- und Prügelspiel
C	Rock'n'Roll Years 50's (PC-CD)	6/94	53	Denk- und Knobelspiel
*	Sam & Max Hit the Road (PC)	2/94	20	Adventure
*	Sango Fighter (PC)	1/94	105	Baller- und Prügelspiel
*	Scooters Zauberschloß (PC)	2/94	66	Lernspiel
*	Secret of Mana (SNES)	2/94	59	Adventure
C	Seventh Sword of Manor (PC)	4/94	119	Rollenspiel
	Shadow of Yserbius (PC)	1/94	89	Rollenspiel
	Shadowcaster (PC)	2/94	50	Jump'n'Run
*	Silpheed (MD-CD)	3/94	106	Jump'n'Run
*	Sim City 2000 (PC)	4/94	14	Management-Simulation
*	Simon the Sorcerer (AM)	3/94	124	Replay
	Slater and Charlie go... (PC)	2/94	64	Lernspiel
*	Soccer Kid (A1200)	3/94	126	Replay
	Software Manager (AM)	4/94	52	Management-Simulation
*	Sonic 3 (MD)	6/94	14	Jump'n'Run
	Sonic Chaos (MS)	2/94	55	Jump'n'Run
*	Sonic Spinball (MD)	3/94	60	Automaten-Simulation
	Space Hulk (AM)	1/94	129	Replay
*	Space Job (PC)	1/94	54	Strategie-Adventure
	Spaceward Ho! (AM)	6/94	119	Replay
C	Spud Boy (CD32)	6/94	86	Jump'n'Run
	SSN-21 Seawolf (PC)	6/94	35	Flugsimulation
C	Star Trek – Next Gen. (PC)	6/94	122	Adventure
*	Star Trek – 25th A. (A1200)	3/94	125	Replay
*	Star Trek – Judgment Rites (PC)	4/94	18	Adventure
	Stardust (AM)	2/94	61	Baller- und Prügelspiel
	Street Fighter II (PC)	2/94	118	Replay
	Striker (SNES)	3/94	56	Sport-Simulation
*	Subwar 2050 (PC)	1/94	68	Flug- und Fahrsimulation
*	Super Bomberman (SNES)	2/94	136	Reaktionsspiel
	Syndicate Data Disk (PC)	3/94	35	Baller- und Prügelspiel
	Tazmania (GB)	3/94	57	Jump'n'Run
	Terminator Rampage (PC)	2/94	144	Baller- und Prügelspiel
	Tesserae (PC)	4/94	49	Denk- und Knobelspiel
	The Addams Family (MD)	4/94	112	Replay
	The Battle of Olympus (GB)	1/94	37	Baller- und Prügelspiel
	The C.H.A.O.S. Cont. (PC-CD)	6/94	57	Rollenspiel
	The Challenge of Racer X (PC)	2/94	58	Fahrsimulation
	The Chaos Engine (A1200)	3/94	127	Replay
	The Even More I. Machine (PC)	2/94	29	Strategie
	The Geekwad (PC)	1/94	34	Denk- und Knobelspiel
	The Horde (3DO)	6/94	56	Strategie
	The Ottifants (MS)	1/94	130	Replay
	The Ottifants (MD)	3/94	125	Replay
*	The Second Samurai (AM)	3/94	26	Jump'n'Run
C	Theme Park (A1200)	6/94	125	Management-Simulation
*	Thunderhawk (MD-CD)	3/94	107	Flug-Simulation
C	Tie Fighter (PC)	4/94	122	Baller- und Prügelspiel
*	Tiny Toon Adventures 2 (GB)	2/94	30	Jump'n'Run
	TMHT – Tournament (MD)	2/94	63	Baller- und Prügelspiel
*	Toe Jam & Earl 2 (MD)	5/94	24	Jump'n'Run
	Top Gear 2 (SNES)	4/94	53	Fahrsimulation
	Total Eclipse (3DO)	5/94	89	Baller- und Prügelspiel
C	Turbo Trax (AM)	5/94	126	Fahrsimulation
C	UFO (PC)	3/94	136	Strategie
*	UFO (PC)	5/94	28	Management-Simulation
*	Ultima VIII – Pagan (PC-CD)	6/94	14	Rollenspiel
	Uninvited u.a. (PC)	1/94	90	Adventure-Compilation
	Unnecessary Roughness (PC)	6/94	27	Sport
	Uridium II (AM)	2/94	52	Reaktionsspiel
C	Val d'Isere Championsh. (SNES)	2/94	113	Reaktions-/Sportspiel
	Virtua Racing (MD)	5/94	53	Flugsimulation
	Virtual Pinball (MD)	1/94	63	Simulation
C	Virus Alert (AM)	6/94	124	Jump'n'Run
	Walls of Rome (PC)	3/94	58	Strategie
	Who Killed Sam Rupert (PC-CD)	6/94	83	Denk- und Knobelspiel
	Winter Olympics (PC)	4/94	54	Sport
	Winter Olympics (AM)	5/94	119	Replay
	Wonder Boy in Monster W. (MS)	1/94	96	Jump'n'Run
	World Cup Soccer (GG)	4/94	55	Sport
*	World Cup Striker (SNES)	5/94	50	Sport
*	World Cup Striker (GB)	5/94	119	Replay
	XMas Lemmings (PC)	3/94	61	Denk-und Knobelspiel
*	Young Merlin (SNES)	3/94	31	Jump'n'Run
*	Zeppelin (PC)	3/94	24	Management-Simulation
*	Zombies (SNES)	1/94	64	Baller- und Prügelspiel
*	Zool (MD)	4/94	113	Replay
*	Zool 2 (AM)	2/94	24	Jump'n'Run

Legende
*=Hit/Megahit
C=Coming Soon

A500/1200/4000=Amiga 500 usw.
AM=Amiga
CD32=Amiga CD32
GB=Game Boy
GG=Game Gear
Jag=Atari Jaguar
Mac=Apple Macintosh
Mac-CD=Macintosh-CD
MD=Mega Drive
MD-CD=Mega CD
PC-CD=PC-CD-ROM
MS=Mastersystem
SNES=SuperNES





Coming Soon

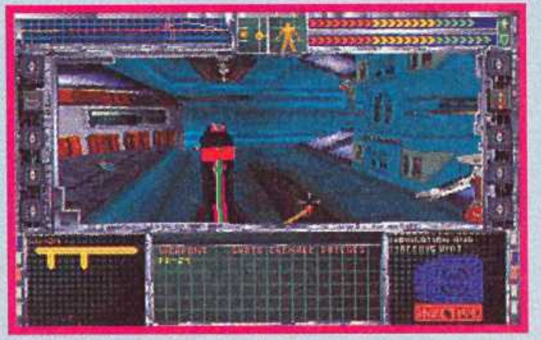
Computer sind DOCH Idioten

Das nennt man Evolution: In Ultima Underworld hatten die Jungs von Origin den Begriff 3D mit neuer Technik und vielen Ideen revolutioniert. Mit einem noch schnelleren Grafiksystem, das obendrein auch noch Licht- und Schatteneffekte unterstützte, hat etwas später ein sehr bekanntes, aber inzwischen indiziertes Game dem Ganzen noch einen draufgesetzt. Und mit nochmals besserer Technik, brillanten Ideen, haarsträubender Action und viel Story schleicht sich nun das erstaunlichste Wunderkind der 3D-Games-Szene in unsere Compis: SYSTEM SHOCK!

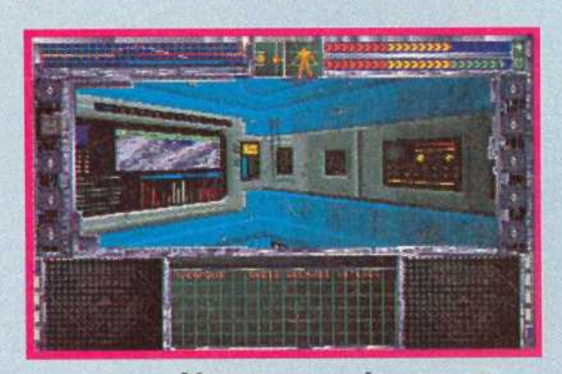
SYSTEM SHOCK

PC, Hersteller: **Origin Systems**, USA.

Auf einer abgelegenen Raumstation kommt es durch einen technischen Defekt zur Katastrophe. Das zentrale Computersystem verliert den Verstand (siehe Titel) und gibt den Androiden die an Bord befindlichen Menschen zur Jagd frei. Zu allem Unglück hat es in den Biolabors einen weiteren fatalen Zwischenfall gegeben, und binnen kürzester Zeit wimmelt die Station von blutrünstigen Mutanten, die ebenfalls Jagd auf Menschen machen. Als der Held des Games aus seiner Ohnmacht erwacht, sieht es gar nicht gut aus: Es scheint, als gäbe es nicht ein einziges lebendiges Mitglied der Besatzung mehr an Bord. Und obendrein bereitet sich der Zentralcomputer – oder die böse Macht, die ihn nun kontrolliert – darauf vor, den riesigen Bergwerkslaser der Station gegen die Erde zu richten. Daß nun natürlich alle Hebel in Bewegung gesetzt werden müssen, um das zu verhindern, ist klar. Ab Herbst '94 werdet Ihr diesen Science-fiction-Thriller aus dem Hause **Origin** auf Eurem PC installieren und selbst mal nach dem Rechten sehen können.



▲ *Die "Nostromo" (Alien) läßt grüßen*



▲ *Die Grafik von 3D-Adventures wird immer realistischer*

Flexibilität ist Trumpf

Origin, bzw. das angeschlossene Label **Looking Glass**, will Euren Compi und Euch echt zum Schwitzen bringen. Optisch ist auf jeden Fall schon mal eine ganze Menge los. Das verbesserte 3D-System bringt nun auch schräge Wände, Licht- und Schatteneffekte sowie achteckige Korridore auf den Monitor. Ihr könnt nach oben und unten sehen, niederkauern, robben, Euch nach der Seite lehnen und um Ecken herumsehen. Weiterhin gibt es erstmalig auch Leitern im Game, die Ihr hinauf- und hinunterklettern könnt.

Ein weiterer Gag: Ihr dürft Euch aussuchen, ob Ihr das Spielgeschehen im Vollbild oder per Splitscreen verfolgen wollt. In letzterem Falle seht Ihr im Hauptwindow den Ausblick nach vorne und in drei kleineren Windows darunter die Ausblicke für links, rechts und hinten.

Im eigentlichen Spielgeschehen findet Ihr Dutzende von Ausrüstungsgegenständen und Waffen. Aber mit Ballern allein ist es nicht getan. Laut dem Entwicklungsteam von **System Shock** wird es neben reichlich Action auch noch jede Menge Rätsel geben, ohne deren Antworten eine komplette Lösung des Games gar nicht möglich sein soll. Da müssen die persönlichen Aufzeichnungen der verstorbenen Besatzungsmitglieder auf Tips untersucht, Zugangscodes gefunden und an den richtigen Terminals eingesetzt werden; es gilt, versteckte Teile des Schiffs ausfindig zu machen und defekte Installationen wieder zu reparieren. Sogar bis in den Speicher des verrückten Computers führt Euch das Abenteuer. Im Inneren des Großrechners befinden sich wichtige Daten, die nur im direkten Zugriff aus dem Cyberspace heraus gelesen werden können.

Grips'n'Guns

Gerade bei den 3D-Rollenspielen hat sich in letzter Zeit ein deutliches Übergewicht zu Gunsten ultraharter Actiongames breitgemacht. Daß wirklich mehr aus einem 3D-Spiel gemacht werden kann und daß sich Spannung nicht nur mittels adrenalinfördernder und monstergespickter Hinterhalte erzeugen läßt, könnte **System Shock** durchaus unter Beweis stellen.



▲ *Nicht nur Ballern ist angesagt*

Das Spiel befindet sich zwar noch mitten in der Entwicklung, aber schon jetzt läßt sich sagen, daß Origin seinem Ruf als Vorreiter und Ideenschmiede wieder gerecht wird. Und was jetzt als sehr frühe Version zu sehen war, macht Appetit auf mehr. Daß die Story des Games obendrein noch Pfiff hat und beweist, daß hier wirklich Geschichten erzählt werden sollen und nicht nur irgendwelche Unsäglichkeiten um eine spektakuläre Grafikroutine abgesülzt wurden, zeigt zusätzlich, wie ernst man in Texas gute Computerspiele nimmt.

Ruf des Leders

WORLD CUP USA '94

– Work in Progress –

Amiga, geplant für: **PC, Mega Drive, Mega CD, Master System, Game Gear, Super NES, Game Boy**, Hersteller: **US Gold**, England, Muster von: **Selling Points**.

Nur noch ein paar Tage, dann springen die Fußballfans wieder im Karree. Die WM '94 steht vor der Tür. Rechtzeitig dazu will US-Gold das offizielle Game herausbringen. Hier nun erste Facts.

▲ *World Cup USA: Panik vor dem eigenen Tor*

◄ *Kurz vor dem Anstoß: Die Rotblauen gehen gleich in die Offensive*

Sweet Susanne von Selling Points ließ einmal mehr ihre Kontakte spielen und war so freundlich, uns die ersten Infos zu **World Cup USA '94** rüberwachsen zu lassen.

Klar, neue Sachen gibt's auch bei US-Gold nicht – was sollen sie auch Neues bringen? Vielleicht ein Dutzend rosa Elefanten, die auf Kindertröten den Radetzky-Marsch spielen? Hier die Facts: Ein- oder Zweispielermodus, drei Schwierigkeitsstufen, 24 WM-Teams und acht editierbare Mannschaften, Eröffnungs- und Schlußzeremonie, unterschiedliche Platz- und Wetterbedingungen, einstellbare Ballbeherrschung (Ball-klebt-am-Fuß-Faktor), zahlreiche Bewegungsabläufe (einschließlich Flugkopfball und Fallrückzieher), einfache Steuerung, mehr als 3000 Animationsframes. Erste Spielversuche machten eins auf jeden Fall klar: Da kommt ein grundsolides Soccer-Game auf uns zu, das Anfängern und Profis viel Spielraum auf fast allen Game-Plattformen läßt. Also, mit diesem Spiel wird die WM schon vor der Eröffnung entschieden: Deutschland holt sich die Trophäe zum vierten Mal. Jetzt geht's loohoos! Wie wär's? Keine Lust dabeizusein?

Die Nachricht überraschte – das, was wir als Screenshots sahen, erst recht. Die Wahrheit über PINBALL DREAMS 2: Es ist "nur" eine Data-Disk.

Noch mehr Pinball

PINBALL DREAMS 2

PC (386, VGA, Pinball Dreams), Hersteller: **21st Century Entertainment**, England, Muster von: **Selling Points**.

Amiga-Besitzer gucken erst mal in die Röhre: Die Data-Disk zu Pinball Dreams, **Pinball Dreams 2**, wird zunächst für MS-DOS erscheinen. Vier völlig neuartige Tische entführen bis zu acht Spieler in die Welt der Flipper. Immer noch gibt's keine Multiball-Funktion – leider! Dafür soll es eine Menge neuer Sounds geben, die sich den vier Tischen (Safari, Neptune, Revenge of the Robot Warriors und Stall Turn) anpassen. Der Besitz des Originalspiels wird vorausgesetzt. In der nächsten ASM sagen wir Euch und 21st Century unsere Meinung.

▼ *Neue Flipper-Träume*







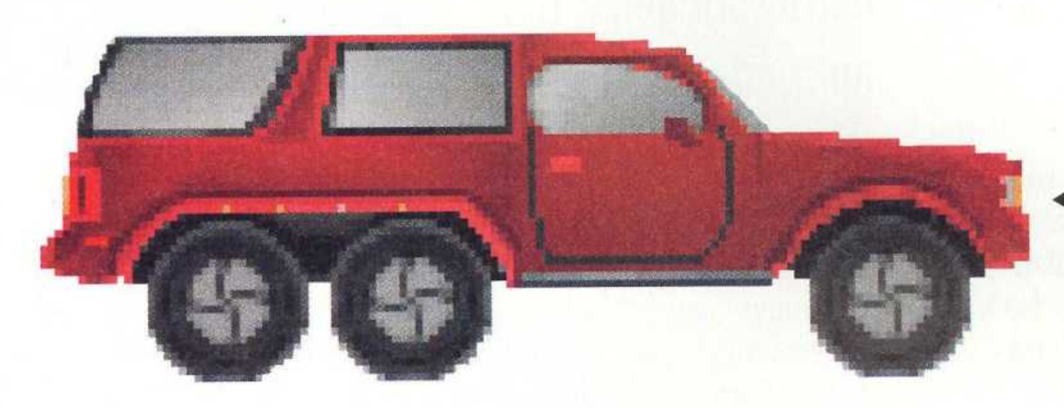


Endlich mal wieder frischer Wind in Sachen Managementsimulationen. Als Manager eines Autokonzerns muß man sich mit der Materie Entwicklung, Werbung und Verkauf von Pkw aller Art auseinandersetzen.



▶ *Die Präsentation des neuen Modells wird natürlich im feierlichen Rahmen abgehalten*

Benz und Co.



◀ *So könnte ein Pick-Up in knapp zehn Jahren aussehen*

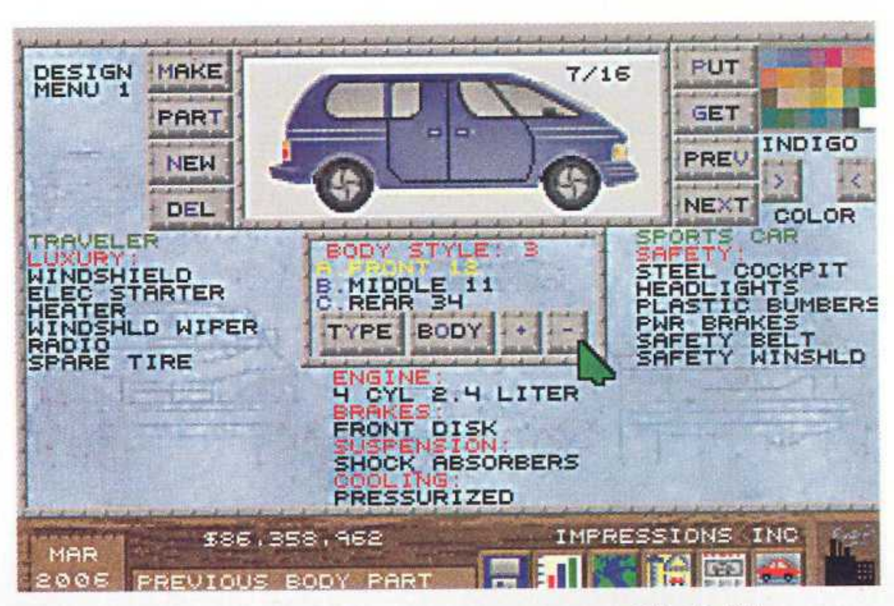
RÜSSELSHEIM

PC, geplant für: Amiga, **99,95 DM**, Hersteller: **Impressions**, England, Muster von: **Selling Points**

Impressions scheint wirklich die Kurve gekriegt zu haben. Vor allem die neuen Ideen überraschen beim ehemaligen Flop-am-Band-Hersteller. Zwar hinkt die Grafik den aktuellen Standards hinterher, aber dafür scheint man sich intensivst um das Gameplay gekümmert zu haben.

Start der Spielhandlung bei **Rüsselsheim** ist im Jahr 1908. Als Manager eines Autokonzerns dürfen die Spieler in die 100 Jahre alte Geschichte des Automobils eingreifen. Entwicklung, Forschung, Werbung, Auswertung von Kundenwünschen, Planung der Produktion und das Augenmerk auf die Finanzen gehören zu den wichtigsten Aufgaben. Insgesamt vier Leute können übrigens um die Herrschaft auf dem Fahrzeugsektor gegeneinander antreten.

Neun verschiedene Fahrzeugtypen (Sportwagen, Luxuskarosse, Off-Road etc.) können entwickelt werden. Auch die Ausstattung ist Managersache. Forschung, Entwicklung und Testreihen sind zudem das A und O für das Wohlergehen des Konzerns. Klar, daß man auch ein bißchen Gott in Sachen Personal spielen kann.



▲ *Alle Zahlen zum aktuellen Modell im Blick*

Die Autoindustrie weltweit im Jahre 1908 ▼



Entlassen und eingestellt wird nach Marktlage. Um überhaupt zu wissen, was zu einer Zeit alles in der Welt und in der Firma läuft, hat Impressions ungezählte Statistiken eingebaut, die auf Abruf bereit stehen.

Also: Es gibt eine Menge zu tun in der jungen Branche. Vielleicht setzt sich bei den Off-Roadern ein Pick-Up mit zwei Hinterradachsen durch oder bei den Sportwagen ein 18-Zylinder-Triebwerk. Letzten Endes ist es eine Frage, des Technologieniveaus und der Berücksichtigung von Kundenwünschen.

Rüsselsheim könnte bei den Management-Fans einschlagen wie eine Bombe, zumal es nicht nur um nackte Zahlen, sondern auch um das Künstlerische (Design) geht. So kann man ja einmal versuchen, wie sich die Modelle der 50er Jahre mit 80 Zentimeter hohen Heckflossen an den Mann bringen lassen – oder vielleicht ein acht Meter langes Sportcoupé mit 850 PS.

Selbst wenn der Name der deutschen Version meines Erachtens daneben ist (im Original hat man das Ding Detroit genannt), scheint sich hier für Impressions die Wende anzukündigen.



Wohl kaum ein anderes deutschsprachiges Rollenspiel war und ist so sehr in aller Munde wie DAS SCHWARZE AUGE. DIE SCHICKSALSKLINGE hieß der erste Teil der "Nordlicht"-Trilogie – und Teil 2 ist kurz vor der Fertigstellung.

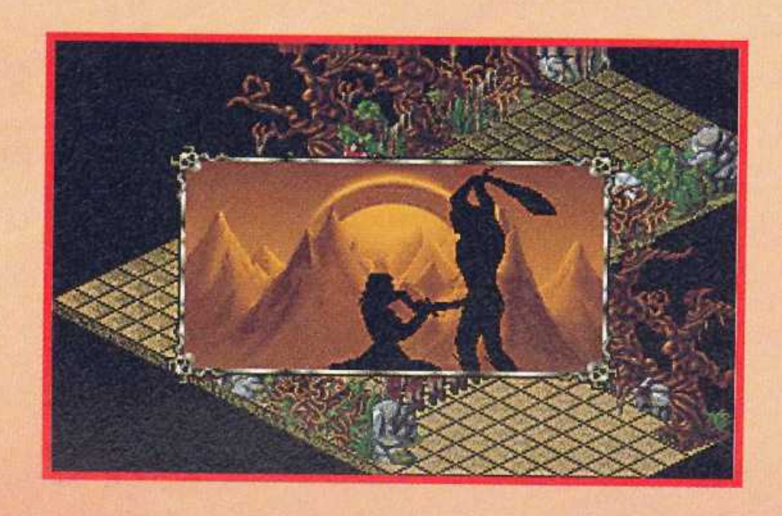


▲ *Wilkinson-Tester bei der Arbeit*

Neue Gefahr für Aventurien

Kate und Rollenspiele – zwei Welten treffen aufeinander. Doch hier wie in anderen Genres gibt es Spiele, die selbst mich von meinen sonstigen Vorurteilen abbringen können. DSA gehört nun einmal dazu, und dementsprechend erfreut war ich, als mir Guido Henkel von **Attic** die Demo-Disk und Infos zu Teil 2 mit dem Untertitel **Sternenschweif** in die Hand drückte.

Und wieder ergab sich dieses seltsame Gefühl am heimischen Rechner: Man schaut auf die Bilder, kann zwar noch nichts steuern oder am Ablauf verändern, aber man wünscht sich genau das förmlich herbei, denn die grafische Gestaltung und die Animation macht einem Appetit auf mehr. Viel mehr!



◀ *Oazapft is!*

DAS SCHWARZE AUGE - STERNENSCHWEIF

– Work in Progress –

PC, geplant für: **PC-CD-ROM, Amiga**, Hersteller: **Attic**, 72458 Albstadt.

Ihr solltet schon mal 25 MB auf der Festplatte freimachen, denn so viel benötigt die Disk-Version, die im Juni/Juli erscheinen soll. Außerdem wird es noch ein Speech Pack geben, das noch einmal 10 MB benötigt. CD-ROM-Besitzer und sogar Amiganer werden auch – wenngleich etwas später – auf ihre Kosten kommen. Okay, genug des technischen Blablas, denn Ihr wollt sicher wissen, worum es im zweiten Teil von DSA geht, nicht wahr? Kommen wir also zur Geschichte.

Bekanntlich konnten die Helden am Ende von Teil Eins die orkischen Heerscharen durch die Schicksalsklinge abweisen. Doch erneut schließen sich die Schwarzpelze zusammen und bedrohen ganz Nordaventurien. Waren es früher die aventurischen Zwerg- und Elfenvölker, die sich gemeinsam gegen die blutrünstigen Orks gestellt hatten, so stehen sie sich nun feindlich gegenüber. Das Symbol für immerwährende Freundschaft, ein altes Artefakt, muß gefunden werden, damit die beiden Völker sich wieder ihrer Freundschaft erinnern und sich gemeinsam gegen den eigentlichen Feind richten.

Doch: Leichter gesagt als getan, denn es gibt unzählige Wahr- und Unwahrheiten über das Artefakt. Zu allem Überdruß wird auch noch die Streitaxt aus dem Tempel des Phex, dem Diebesgott, gestohlen. Diese Waffe, die wegen ihrer Schlagkraft und des silbernen Schweifs, den sie aufgrund ihrer hohen Geschwindigkeit hinter sich herzieht, Sternenschweif genannt wird, gilt es ebenfalls wieder zu beschaffen.

Die Jungs von **Attic** und **Fantasy Productions** haben neben einer neuen, überarbeiteten Heldengenerierung mehr als 50 Heldentalente, über 240 Waffen, Rüstungen und Gegenstände und 85 Zaubersprüche integriert. Neben 3D-Ansicht in Städten und Dungeons gibt es eine neue, frei editierbare Automap in drei Zoomstufen zum Anbringen von eigenen Gedächtnisstützen und Anmerkungen (wie ich mein Spielverhalten in diesem Genre kenne, werde ich davon reichlich Gebrauch machen).

Zahlreiche Kämpfe, Gegner und Monster, die alle vollständig animiert sind und zum Teil wirklich sehr bedrohlich wirken, runden den bislang äußerst positiven Eindruck von diesem Game ab. Ganz ehrlich: Ich freue mich auf DSA 2. Ob ich's selbst testen werde, weiß ich noch nicht. Aber spielen werd' ich's, das ist hundertprozentig sicher.



▲ *Drei Damen vom Grill*



▲ *Critters! Sind sie wieder da?*

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Peter Schmitz (sz, verantw.)

Stellv. Chefredakteurin
Vera Brinkmann (vb)

Redaktion
Jürgen Borngießer (jb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe
Andrea Dreisbach, Roland Heibert, Antje Hink (ah), Andreas Lober (al), Michael Suck (msu), Carsten Trapp, Martin Wehnert

Redaktionsassistenz
Anja Frieß (af)

Chef vom Dienst
Stefan Martin Asef (sma)

Titel
"Death or Glory", ©Software 2000

Comics
Matthias Neumann, Heiner Stiller

Korrespondenz USA
Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenadministration
Anja Seiler, Tel.: (0 56 51) 97 9612

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Gerlinde Rachow (Leitung), Tel.: (0 56 51) 97 96 14
Dieter Schäfer, Tel.: (0 56 51) 97 96 15
Anja Seiler, Tel.: (0 56 51) 97 96 12

Anzeigendisposition
Sibylle Biehl, Tel.: (0 56 51) 97 96 16
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8 ab 1. Januar 1994

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25H, Phone: GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

Grafikdesign + Satz (DTP):
Regina Sieberheyn, Dirk Anhof, Lars Völke, Silvia Führer

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 34010 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Pabel-Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben),
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben),
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60),
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 97 96 19

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG,
Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen: Bremer Str. 10a,
D-37269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/97 96-0,
Telefax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Redaktionen/Marketing: Hessenring 32,
D-37 269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/9 29-0,
Telefax: 0 56 51/9 29-141
BTX: 0 56 51 9 29
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h– 19 h):
(0 56 51) 9 29 - 260 oder (0 56 51) 929 - 261

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

INHALT 100% ELEMENTARCHLOR-FREI GEBLEICHT!

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW) ISSN 0933-1867





Alone in the Dark (Bomico, ASM 5/94)

Lösung: b) Carnby

Die drei Bomber-Jackets gehen an:

Thomas Staszak, 66839 Schmelz
Timo Preßl, 73760 Ostfildern
Anja Kopecki, 88662 Überlingen

Die weiteren Gewinner und die Gewinner des TFX-Wettbewerbs werden von der Firma BOMICO benachrichtigt.

Herzlichen Glückwunsch!!!

Unser Seher sieht...



Chartbreaker

Ein unterhaltsames strategisches Adventure? Spielt in der Musikszene?? Hat absolut abgefahrene Texte??? Diese vielen Fragezeichen werden in der nächsten ASM von Peter gelöst.

Outpost

Sierras brandheißes Hammerspiel wird auf Herz und Nieren getestet. Antje hat sich in diese gigantische Weltraumsimulation hineingebissen und ward lange Zeit nicht mehr gesehen. Wie sie das Game getestet und erlebt hat, könnt Ihr in der nächsten ASM nachlesen.



Hattrick

Wer wird denn nun der neue Fußballweltmeister in den USA? In ein paar Tagen werdet Ihr schlauer sein. Ihr werdet aber auch Aktuelles aus dem Hause Software 2000 erfahren. Das, worauf viele gewartet haben, ist nun endlich da: der Bundesliga Manager Hattrick! Jürgen wird ihn für Euch genauestens unter die Lupe nehmen.



Sternenschweif

Ein Rollenspiel der Extraklasse kommt aus deutschen Landen frisch auf den "PC-Tisch". Kate meint, das könnte einer der Hits der nächsten ASM werden.



Star Trek

Der Weltraum, unendliche Weiten. – Wir schreiben das Jahr 1994. Das Raumschiff ASM befindet sich auf einer mehrjährigen Tour durch die unergründliche und geheimnisvolle Welt der Spiele, mit dem Auftrag, Input für die geneigte Leserschaft zu besorgen. Auch diesmal ist Markus Krichel – unser VIP in der Neuen Welt – wieder fündig geworden und kann der riesengroßen ASM-Gemeinde Neues vermelden: Star Trek frisch aus USA.

Wario Land

Unser Redaktions-Game-Boy fing an, so richtig sauer zu werden, und viel hätte nicht gefehlt, dann hätte ihm vor Enttäuschung über die Vernachlässigung der Schaum vor dem Batteriefach gestanden. Doch nun durfte er sich Super Mario Land 3, **Wario Land,** in den Modulschacht schieben lassen. Ob er davon satt geworden ist, das lest Ihr in der nächsten Ausgabe.





Battle Isle II

Marcus legte mir glatt noch 'n Nachschlag für Battle Isle II auf den Tisch: die ultimative Scenery-CD, die Fans des Games unbedingt haben müssen. Wie gut **Das Erbe des Titan** – so der klangvolle Name der CD – wirklich ist, verrät Euch in Bälde unser guter Harley-Man.

Highlight des Monats

Wer oder was im Juli Highlight des Monats wird, darüber wollten sich die Kollegen noch nicht vereinbaren. Jeder ist in der Zwischenzeit mit seinem Lieblingsspiel in Klausur gegangen: Jürgen hat sich in seine Gruft zurückgezogen, Marcus ist mit seiner Harley aufs Land gefahren, Kate hat sich im Testraum und Tom in seinem Redaktionskämmerlein eingeschlossen, und Vera kann wieder mal sehen, wo sie bleibt.

Und sonst

Darüber hinaus werden uns die Firmen sicherlich wie immer kurz vor Red-Schluß noch mit dem einen oder anderen Schmankerl überraschen. Für Spannung bis zur nächsten ASM ist auf jeden Fall gesorgt.

... in der ASM 8/94

Wer ist wo?

00000

COMP AS, Wordgasse 4, 06484 Quedlinburg
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 01159 Dresden
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1,02977 Hoyerswerda

10000

COMPUTERSOFTWARE SCHNEIDER, Reichsstr. 50, 14052 Berlin, Tel.: 030/3043156
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 18439 Stralsund
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 10965 Berlin, Tel.: (030) 7861096
POWERSOFT, Schwedenstr. 18c, 13357 Berlin, Tel.: (030) 4922056

20000

BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 22525 Hamburg, Tel.: (040) 5401217
COSI, Postfach 1123, 23831 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 22089 Hamburg, Tel.: (040) 2505759
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 23845 Oering, Tel.: (04535) 2222
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 20095 Hamburg, Tel.: (040) 339926
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 29525 Uelzen, Tel.: (0581) 5006
MALIBU PLATTENVERSAND, Basedowstr. 2, 20537 Hamburg, Rainer Kock, Tel.: (040) 253344, Fax: (040) 253531
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49–53, 22085 Hamburg, Tel.: (040) 229 38-0 *(Infoservice: (040) 2 27 09 61)*
SOFTWARE 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin, Tel.: (04521) 80040, Fax: (04521) 800488, *(Hotline: (04521) 80 04 44)*

30000

ASCON, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083
MICROPROSE, MPS SOFTWARE DISTRIBUTION GMBH, Bartholomäusweg 31, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 9464-80, Fax: (05241) 9464-94
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561)880111
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057
BRAINIAX TEACHWARE GmbH & Co. KG, Postfach 243, 35502 Butzbach, Tel.: (06033) 74074
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081
DIE CASSETTE, Markt 13, 32423 Minden, Tel.: (0571) 21648
SOFTDREAMS GMBH, Postfach 103242, 34032 Kassel, Tel.: (0561) 285461, Fax: (0561) 285553
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 33790 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989
ELECTRONIC ARTS DEUTSCHLAND, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 24307
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 33790 Emmerich, Tel.: (02822) 45589
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241)1828
MAX DESIGN Computerspiele GmbH & Co., Waldenburger Str. 13, 33098 Paderborn, Tel.:(05251) 740521, Fax: (05251) 740621
SELLING POINTS, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 29843
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: (05121) 910-416, -417, Fax: (05021) 910-403, -404
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh, Fax: (05241) 24939
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel, Tel.: (0561) 24453, Fax: (0561) 285097
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375

40000

ART DEPARTMENT WERBEAGENTUR GmbH, Viktoriastr. 39, 44787 Bochum, Tel.: (0234) 15879, Fax: (0234) 682011
BACHLER, Blücherstr. 24, 46397 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 45473 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
CALL & PLAY, Papenweg 15, 46487 Wesel, Tel.: (0281) 31641, 31642 Fax: (0281) 23493
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 42657 Solingen, Tel.: (0212) 870128
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 41836 Hückelhoven, Tel.: (02435) 2086
DYNATEX, Brückstr. 42–44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140
GREENWOOD ENTERTAINMENT, Postfach 100947, 44709 Bochum
KAROSOFT, Postfach 404, 40704 Hilden, Tel.: 02103/42088, 42022
LHS, Postfach 1422, 41061 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 9274-0
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 45661 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 41065 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 490555
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128–132, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 607-0
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 6602-0
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184
SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 6602-0
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 40477 Düsseldorf, Tel.: (0211) 494862
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 45127 Essen, Tel.: (0201) 238256
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 44793 Bochum, Tel.: (0234) 680494

50000

ACCOLADE DEUTSCHLAND, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 3926
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 50189 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8–10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647
IKARION, Postfach 1760, 52019 Aachen
JOYSOFT, Gottesweg 157, 50939 Köln, Tel.: (0221) 425566
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 52070 Aachen, Tel.: (0241) 152051
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 69-0
MEDIENCENTER ISERLOHN, Wermingser Str. 45, 58636 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599

60000

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 65479 Raunheim, Tel.: (06196) 8010
BOMICO, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel.: (06107) 930-100
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 67547 Worms, Tel.: (06241) 593763
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 60437 Frankfurt/M., Tel.: (069) 950812-0
LAGUNA VIDEOSPIELE, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, (06107) 76060
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
MAXON COMPUTER, Industriestraße 26, 65760 Eschborn, Tel.: (06196) 481811
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 63762 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 64625 Bensheim, Tel.: (06251) 65711
SONY Electronic Publishing, Goethestr. 20, 60313 Frankfurt, Tel.: (069) 29900455
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114

70000

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Sigmaringer Str. 84, 72458 Albstadt, Tel.: (07431) 54305
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 76137 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 70469 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736

80000

COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 80339 München, Tel.: (089) 5022463
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 80799 München, Tel.: (089) 284964
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 81669 München, Tel.: (089) 4489389
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 87600 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609593
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 85521 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 80803 München, Tel.: (089) 344388
MICROPROSE, St.-Jakob-Str. 18, 82319 Starnberg, Tel.: (08157) 4466
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 81549 München, Tel.: (089) 6908687
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 82181 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011
zHO Versand GBR, Rotkreuzstr. 5, 85354 Freising, Tel.: (08161) 68132

90000

GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599, 8639
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 90469 Nürnberg, Tel.: (0911) 48871
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 90459 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474
SPIELRAUM GbR, Haid 6, 94428 Eichendorf, Tel.: (09937) 1443, Fax (09937) 1442, 24 h: (09937) 1445
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (0931) 571601
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 90255 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 99713 Straussberg

England

England
Gametek (UK) Ltd, 5 Bath Road, Slough, Bergshire, SL1 3UA ENGLAND

Österreich

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210
MAX DESIGN ÖSTERREICH, Lasser und Reiter OEG, Siedergasse 89, A-8970 Schlading, Tel.: 0043-3687-24147, Fax: 0043-3687-24148
NEO Software Produktions GmbH, Dobrischgasse 10, A-2552 Hirtenberg, Tel.: 0043-2256-82294, Fax: 0043-2256-82294

Schweiz

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332

»ASM-ABONNEMENTS«

(ASM 7/94)

Hiermit bestelle ich ...
☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)

Nur f. EG-Ausland:
USt.-Id.-Nr.:....................................
☐ **ASM** für mindestens 6 Ausgaben (Halbjahresabo)

Inlandpreise: 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 6 Ausgaben ASM 39,60 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandpreise: 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 6 Ausgaben ASM 47,75 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM

☐ als **Freundschaftswerbung** (Prämie f. Werber: Turrican-Shirt, Laufzeit: 1 Jahr Man darf sich nicht selbst werben. Der Empfänger darf f. mind. 1 Jahr kein ASM-Abo bezogen haben!)

Lieferanschrift (Hier soll das Abo hin!)
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Geschäftsadresse)

Straße, Nr. /Postfach

W- O- PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, zweite Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des ges. Vertreters)

! = Top-Angebot ASM-BAZAR 7/94

☐ **U.S.S. Enterprise** (☐ 1701-A, ☐ 1701-D) à **49,95 DM**
☐ **X-Wing** .... (Riesen-Modellbausatz).... à **37,95 DM**
☐ **Star-Trek 3-Teile-Set** ..... (Klebemodell).... à **54,95 DM**
☐ **Millennium Falcon** .... (Klebemodell).... à **59,95 DM**
☐ **Deep-Space-Nine-Shuttle...** (Klebemodell) ...à **59,95 DM**
☐ **X-Wing** .... (Snap-Modellbausatz) .... à **27,95 DM**
☐ **Tie-Fighter** .... (Snap-Modellbausatz) .... à **27,95 DM**
☐ **Star-Wars-Destroyer** (Klebemodell).............. à **49,95 DM**
☐ **Deep-Space-Nine-Station** (Klebemodell)........ à **59,95 DM !**

CDs

☐ **Star Trek Sound-Effects** .... à **31,95 DM**
☐ **Chris Hülsbecks »Shades«-CD** .... à **28,95 DM**
☐ **Chris Hülsbecks »Apidya-Soundtrack«-CD** .... à **24,95 DM**
☐ **Chris Hülsbecks »To be on top«-CD** .... à **29,95 DM**
☐ **Chris Hülsbecks »Turrican«-CD** .... à **31,95 DM !**
☐ **Star Trek "The Next Generation"-Soundtrack (3 CD's)** .... à **34,95 DM !**
☐ **Star Trek "Original-Soundtrack" (3 CD's)** .... à **34,95 DM !**
☐ **"Deep Space Nine CD"** .... à **31,95 DM !**
☐ **Star Trek "The Best of"** .... à **34,95 DM !**
☐ **Science-Fiction-Soundtracks (4-CD-Box)** .... à **59,95 DM !**
☐ **Reggae Nights Vol. 2** .... à **29,95 DM !**
☐ **Bob Dylan, "Greatest Hits"** .... à **21,95 DM !**
☐ **Sierra-Soundtrack-CD** .... à **29,95 DM !**

Elektronik

☐ **Blutende Hand** .... à **29,95 DM**
☐ **Teufelskralle** .... à **99,00 DM**
☐ **Joypad Eagle für PC** .... à **24,95 DM**
☐ **Joystick Hawk für PC** .... à **24,95 DM !**
☐ **Power Sound 1-Lautsprecher** .... à **49,99 DM !**
☐ **Sony Double Speed Laufwerk** .... à **399,95 DM !**
☐ **Orchid CD-ROM-Laufwerk CDS-3110** .. à **439,00 DM !**
☐ **Audio Blaster 2.5** .... à **129,00 DM !**
☐ **SoundWave 32** .... à **469,00 DM !**
☐ **GameWave-Karte** .... à **279,00 DM !**

HEFTE

☐ **Das ASM-MEGA-PACK '93** (kompl. Jahrgang 1993) .... à **69,— DM**
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '92** (kompl. Jahrgang 1992) .... à **60,— DM**
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '91** (1-7, 11, 12) .... à **55,— DM**
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '90** (kompl. Jahrgang 1990) .... à **60,— DM**
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '89** (kompl. Jahrgang 1989) .... à **60,— DM**
☐ **4er-Pack** (ASM Special Nr. 6, 7, 8, 9) .... à **20,— DM**

☐ **folgende ASM/s:** ______/______ ______/______ ______/______ ______/______ **zum Neupreis**

ASM Special Nr. 6 7 8 9 .... **à 7,50 DM** 12 14 15 16 17 19 20 21 23 **à 9,80 DM**

☐ **ASM Extra 1** – 30 Sierra-Lösungen ... **à 14,80 DM** ☐ **ASM Extra 2** – 8 ausführliche SSI-Lösungen .... **à 14,80 DM**

ORDNER & Bücher

☐ **Das neue Computer-Haßbuch** .... **7,50 DM**
☐ **Space Rat-Intergalaktisch** .... **7,80 DM**
☐ **Space Rat II-Abgefetzt** .... **7,80 DM**
☐ **Top Secret Hint Book** .... **7,80 DM**
☐ **4er Buch Pack** .... (Haßbuch, Space Rat I+II, Top Secret) **25,— DM**
☐ **'66 Game Boy-Spiele** .... (200 Seiten Tips,Facts u. Details) **29,80 DM**

Sonstiges

☐ ______________________________ DM
☐ ______________________________ DM
☐ ______________________________ DM

+ **Porto/Verpackung** (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (9,00 DM!)

Gesamtbetrag ______ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.

Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)

! = Top-Angebot ASM-BAZAR 7/94

GAMES, GAMES, GAMES

☐ **Grand Prix Unl. (PC)** .... à **29,95 DM**
☐ **Eric the Unready (PC)** .... à **19,95 DM**
☐ **Snoopy's Game Club (PC)** .... à **19,95 DM**
☐ **Lemmings 2** (☐ Amiga, ☐ PC) .... à **44,95 DM**
☐ **Gunship 2000** (☐ Amiga, ☐ PC) .... à **49,95 DM**
☐ **Ringworld (PC)** .... **59,95 DM**
☐ **Les Manley: Lost in L.A. (PC)** .... **34,95 DM**
☐ **Links Golf VGA (PC)** .... **34,95 DM**
☐ **Summer Challenge (PC)** .... **29,95 DM**
☐ **Sensible Soccer (PC)** .... **49,95 DM**
☐ **Hexuma** (☐ Amiga, ☐ PC) .... **44,95 DM**
☐ **Incredible Machine (PC)** .... **44,95 DM**
☐ **YoJoe! (PC)** .... **39,95 DM**
☐ **Lotus Turbo Challenge 3 (PC)** .... **49,95 DM**
☐ **Battlechess 4000 (PC)** .... **49,95 DM**
☐ **Buzz Aldrin's Race into Space (PC)** .... **49,95 DM**
☐ **Space Hulk** (☐ Amiga, ☐ PC) .... **49,95 DM**
☐ **Star Trek 25th Anniversary (PC)** .... **59,95 DM**
☐ **Laura Bow (PC-CD-ROM)** .... **69,95 DM**
☐ **Amiga-Koffer** .... **59,95 DM**
☐ **Ultima Trilogie** .... **39,90 DM**
☐ **Creepers** .... **39,95 DM**
☐ **Populous (Amiga)** .... **29,95 DM**
☐ **Kick Off 2 (Amiga)** .... **24,95 DM**
☐ **Streetfighter II (Amiga)** .... **29,95 DM**
☐ **Legend of Myra** (☐ PC 3,5") .... à **34,95 DM !**
☐ **Sim Life** (☐ Amiga, ☐ PC 3,5", ☐ PC Windows 3,5") .... à **37,95 DM !**
☐ **Ishar II** (☐ PC-CD-ROM) .... à **49,95 DM !**
☐ **Ecco Quest** (☐ PC 5,25") .... à **44,95 DM !**
☐ **Ragnarok** (☐ PC 3,5") .... à **40,00 DM !**

T-SHIRTS

☐ **Bitmap Brothers-Shirt** (XL) .... à **28,95 DM !**
☐ **Electronic Arts-Shirt** (XL) .... à **23,95 DM !**
☐ **Don't Panic-Shirt** (XL) .... à **23,95 DM !**
☐ **Jurassic-Shirt** (XL) (Jurassic-Logo) .... à **19,95 DM !**
☐ **Jurassic-Shirt** (XL) (6 Dinos) .... à **19,95 DM !**
☐ **Jurassic Sweat-Shirt** (XL) .... à **34,95 DM !**

+ **Porto/Verpackung** (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (9,00 DM!)

Gesamtbetrag ______ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.

Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer
Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke (gewerbliche Anzeigen werden mit **G** gekennzeichnet)

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:
☐ **Biete an** ☐ Hardware ☐ Software
☐ **Suche** ☐ Hardware ☐ Software
☐ **Tausch** ☐ **Verschiedenes**
☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit** ☐ **Kontakte** ☐ **Clubs**
☐ Amiga ☐ PC
☐ C64 ☐ Konsole
☐ ST ☐ andere

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)



»ABONNEMENT«

Das ist meine aktuelle Adresse. Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Freundschaftswerbung (Nur gültig für ASM, **nicht** ASM-SPECIAL!)

Datum Unterschrift des Werbers (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

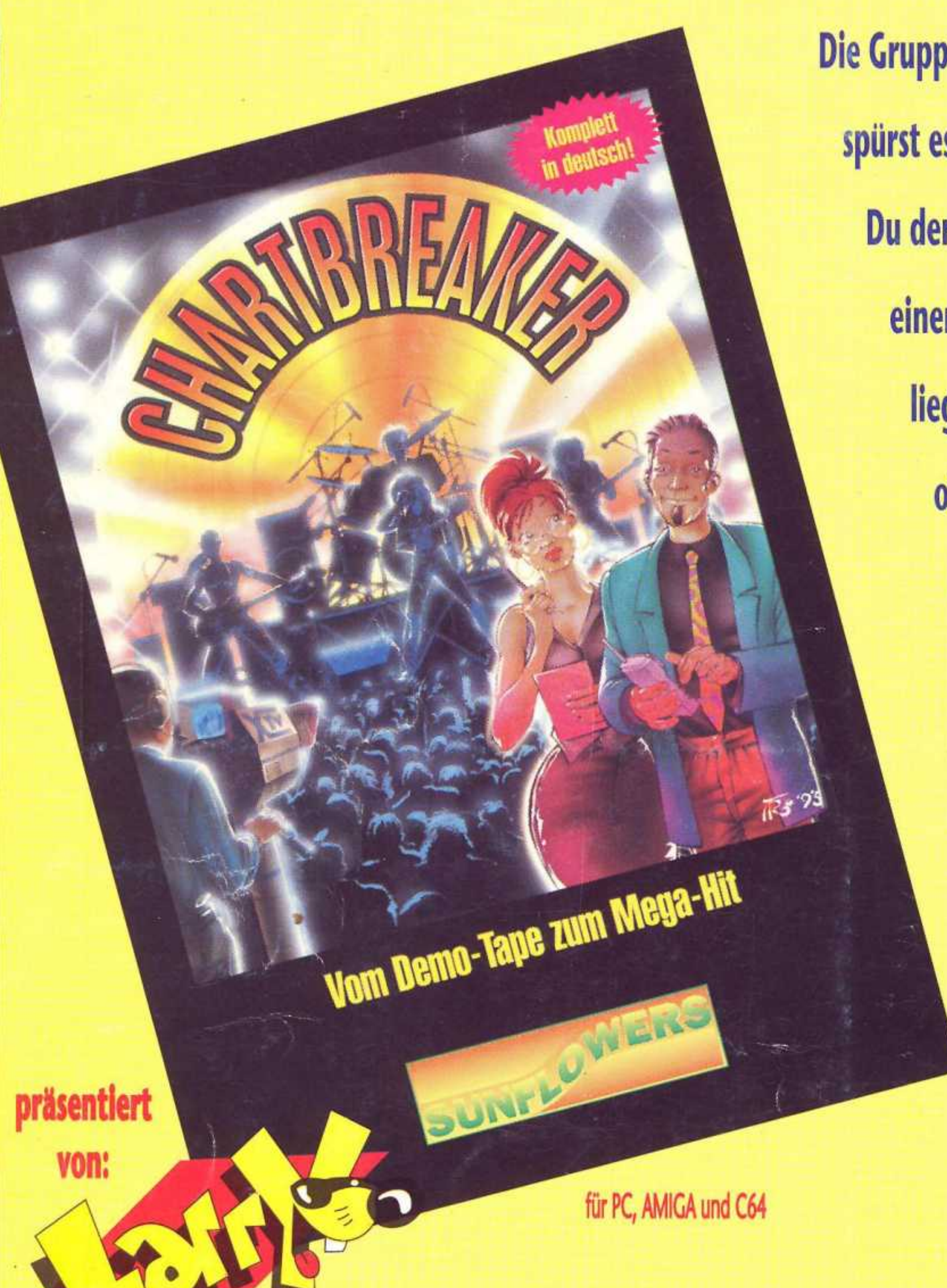
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege


DIE SPITZE DER ...
CD-UNTERHALTUNG
THE JOURNEYMAN PROJECT
"Rundweg phantastisch! Bis jetzt haben wir keine andere Unterhaltung gesehen, die Journeymans Qualität und Spannung gleichkommt."
Mac Home Journal (USA)
Erhältlich auf PC & MAC CD-ROM
Die HUMANS 1&2
Auf der gleichen CD
Als Spiel des Jahres für den renommierten Preis der BBC TV "Going Live" vorgeschlagen.
Erhältlich auf PC CD-ROM
INTRODUCING...
HUMANS
PC CD ROM
GAMETEK
GAMETEK (UK) LIMITED, 5 Bath Road, Slough, Berks, SL1 3UA
Vertrieb durch Rushware Gmbh, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst 2, Germany
©1993 Atari Corporation. Lizenznehmer Imagitec Design, Inc. Unterlizenznehmer Gametek, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Verpackung ©1993 Gametek, Inc. Hergestellt von Imagitec Design, Inc. Humans ist ein Warenzeichen von Gametek, Inc.
2999 N.E. 191st Street, Suite 500, North Miami Beach, Florida 33180. The Journeyman Project ©1992 Presto Studios Inc. Alle Rechte vorbehalten.

himmelhochjauchzend-zutodebetrübt !

Top oder Flop ?
Wie´s am Ende ausgeht liegt alleine bei Dir !



Die Gruppe „nationalgalerie" singt es - und Du spürst es am eigenen Leib. In Chartbreaker wirst Du der Manager einer Newcomer-Band. Ob sie einen Mega Hit oder einen Flop landet, alles liegt in Deiner Hand. Heute noch bist Du ganz oben und morgen kann schon alles vorbei sein. Du eilst von Tonstudios zu Plattenfirmen, verhandelst mit Sponsoren, organisierst Konzerte ... über 40 Schauplätze inmitten der Musikszene sind Deine Welt. Chartbreaker ist eine brandneue Kombination aus interaktivem Adventure und Wirtschaftssimulation.

präsentiert von: Larry

für PC, AMIGA und C64


Über 40 Handlungsorte!


Aufwendige Irrsinnsgrafik!


Digitalisierte Originalmusik!

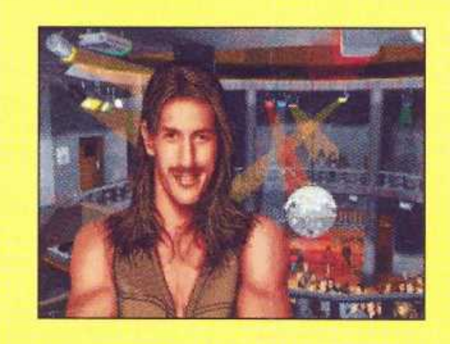

Mega-schrille Texte aus der Feder eines professionellen Satirikers!

Entwickelt mit den Profis von SONY MUSIC.

Inklusive dem Hit: „himmelhochjauchzend-zutodebetrübt" aus dem aktuellen Album der „nationalgalerie".









IM VERTRIEB VON BOMICO